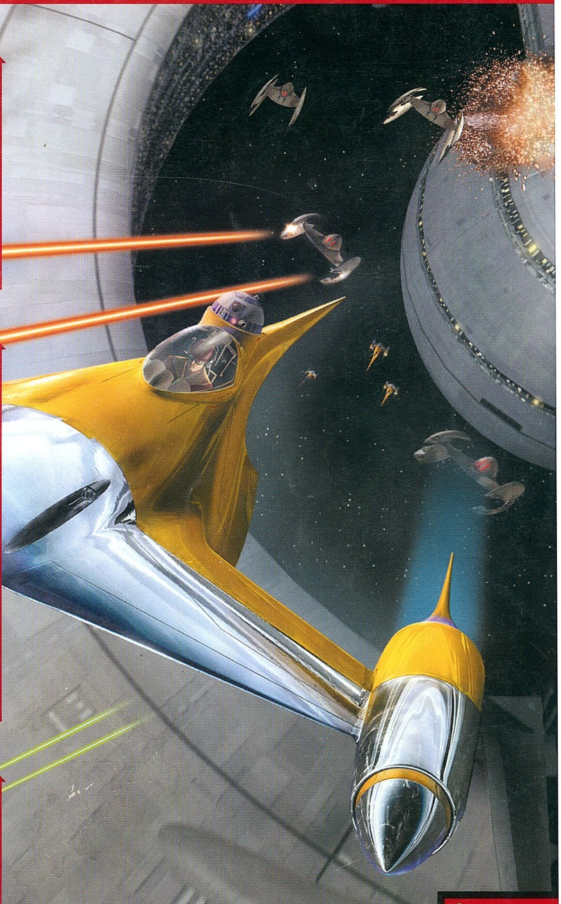
132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin › 2002/2

TELJES JÁTÉKPROGRAM: UNREAL



› Bemutatók

MEDAL OF HONOR
STAR WARS: STARFIGHTER

CONSEAL › MAGIC THE GATHERING ONLINE › FAHRENHEIT › NASCAR 2002 › EXCALIBUR

› Ismertetők

ETHERLORDS
SOUL REAVER 2
IL-2 STURMOVIK

AQUANOX › MOTO RACER 3 › GOTHIC › THE SIMS: HOT DATE › és még sok más...

› Hardver

KONZOL KALAUZ
SOUND BLASTER AUDIGY

32X CD-RW › DVD ÍRÓ › és még sok más...

› 1646 Ft

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
WIZARDRY 8 VÉGIGJÁTSZÁS

GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
GeForce3 PowerPack !!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatoló3 Év garancia
GeForce2 Pro/450
Cardexpert Geforce 2 Pro 450
„ Golden Sample "
Speciális válogatású Geforce 2 PRO Processzorok
64 MB 4.5 ns DDR RAM 450 Mhz Speed , TV OUT
3 Év garancia
Gainward GeForce2 Ti/500 XP
Új Geforce Titanium széria
Cardexpert Geforce2 TI/450 TV Golden Sample
Cardexpert Geforce2 TI/500 XP Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/450 Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack TI/550 Golden Sample
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
• Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. II., Gábor Áron u. 74-78. (Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164 • Bp.XX., Kossuth L. u. 33.(Erzsébet Áruház) Tel./fax: 285-6004
• Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

GERICOM
mobile world

SUPERSONIC 2

GERICOM SUPERSONIC2 a legújabb generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Ezekkel a paraméterekkel Magyarország legnagyobb teljesítményű gépét kínáljuk Önnek a konkurrens árak feléért. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen! A Supersonic2 gép olcsóbb kivitelben is kapható. Ebben a gépben S3 Twister grafikus kártya van, és a kedvező árfekvés érdekében a processzor, merevlemez és memória mérete is kisebb mint a csúcs modellben.

ATI RADEON GRAPHICS

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű DVD meghajtó, 1.44MB FDD
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, PS/2, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

• Intel Celeron 1000MHz • 128MB SDRAM • 8GB merevlemez • S3 Twister VGA	• Intel Pentium III 1100MHz • 256MB SDRAM • 20GB merevlemez • S3 Twister VGA	• Intel Pentium III Tualatin 1200MHz • 256MB SDRAM • 20GB merevlemez • ATI RADEON 32MB VGA	• Intel Pentium III Tualatin 1200MHz • 512MB SDRAM • 30GB merevlemez • ATI RADEON 32MB VGA
299.900 Ft	**359.900 Ft**	**409.900 Ft**	**439.900 Ft**

2002-BEN IS MAXIMÁLIS TELJESÍTMÉNY, A LEGJOBB ÁRAKON!

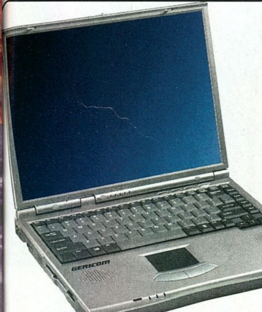
WEBBOY

GERICOM WEBBOY akár 1100MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 900MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet főleg Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 15.1“ TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

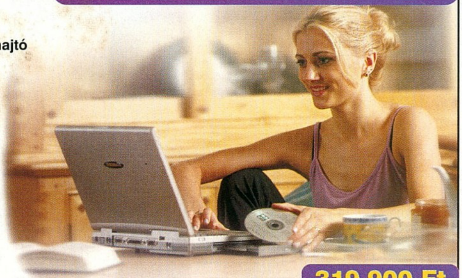
- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- 3.5“floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA + TV OUT
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

• 14.1“ XGA-TFT • Intel Celeron 900MHz • 128MB SDRAM • 8GB merevlemez • 24x CD-ROM	• 14.1“ XGA-TFT • Intel Pentium III 1100MHz • 256MB SDRAM • 15GB merevlemez • 24x CD-ROM	• 15.1“ XGA-TFT • Intel Pentium III 1100MHz • 512MB SDRAM • 30GB merevlemez • 8x DVD ROM
269.900 Ft	**329.900 Ft**	**399.900 Ft**

OVERDOSE T



- 14.1“ XGA-TFT (1024x768) kijelző
- Intel Celeron 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD meghajtó, 3.5“floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- TV-OUT kimenet
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB csatlakozó
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg



319.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net
GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu
CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Bp, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

ACOMP PEST 1134 Bp, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648, acomp@acomp.hu
ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Bp, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092, acomp@acomp.hu

INTRO

Először is minden kedves Olvasónknak szeretnénk boldog és eredményekben gazdag új esztendőt kívánni a 2002-es év első PC Gurujának intrójában. Az újság kinézetének megváltozására valószínűleg már sokan felfigyeltek, az új arculatot a PC Guru Team legújabb tagjának, Cserinek köszönhetjük. Ezentúl ő lesz a felelős a design kialakításáért, s alig várja már, hogy az új arculathoz kapcsolódó véleményeteket megtudja (pcguru@vogel.hu). December 31. volt a hűségakciónk határideje, eddig még sosem látott tömegű levél és képrészlet lepte el asszisztensünket. Időbe telik, mire rendbe szedi a beküldött leveleket, így előfordulhat, hogy kicsit csúszni fogunk a kiértesítéssel. Aggodalomra azonban semmi ok, mindenkinek jut a várva-várt PC Gurus ajándékból.

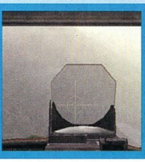
Rengeteg visszajelzést kaptunk a 3 CD-s PC Guruval kapcsolatban is. Az esetek 98%-ában pozitív volt a hozzáállás, néhány fanatikus poszterrajongó volt csak letörve. A mostani szám az első olyan PC Guru, amelyik az 1 CD-s teljes játék mellé, két demo CD-t mellékelünk. Külön CD-re kerültek a demók és az animációk, így nem kellett kompromisszumokat kötnünk (feltehettük a közel 190 MB-os Medal of Honor demót is). Természetesen Chris továbbra is várja a korongokkal kapcsolatos észrevételeiteket.

Az új évben igyekszünk mellőzni az újságban az angol kifejezéseket, így eltűntek a News, Gaming Guide, First Look szavak, s már magyar megfelelőjüket láthatjátok.

A végére maradt egy kérés. A terjesztés telefonszáma nem mobilszám, tehát ne zaklassátok a 20-as, 30-as körzetszámú 3494768-as telefonszámot birtokló magánszemélyeket. Higgyétek el, ők nem tudnak felvilágosítást adni az előfizetési tarifákkal kapcsolatban. Használjátok inkább a 06-1-3494768-as telefonszámot.

Jó szórakozást a megújult PC Guruhoz.

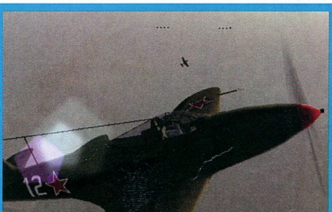
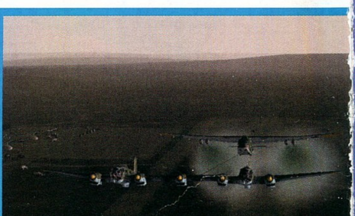
PC Guru Team



A HÓNAP JÁTÉKA

IL-2 STURMOVIK

Különleges öröm számunkra az, amikor egy olyan játékra akaszthatjuk rá a hónap játéka címet, amelynek kategóriája haldoklik. Ugyanis ezúttal azt a fergeteges repülőgép-szimulációt választottunk, amely megjelenésével olyan neveket taszított le a második világháborús szimulátorok trónjáról, mint például a Combat Flight Simulator 2. A Ubi Soft kiadásában megjelent szoftver nemcsak gyönyörűen szépre sikeredett, de különlegesen realisztikus repülési modelljének köszönhetően világszerte elismerően nyilatkoztak róla. Hasonlókép, mint ahogyan azt most mi tesszük.

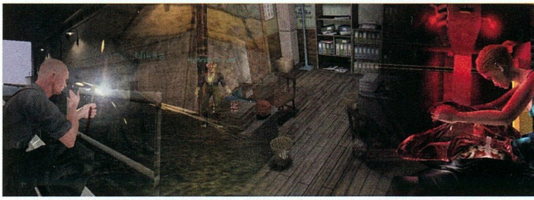



WWW.PCGURU.HU

6 CD TARTALOM
7 UNREAL

8 HÍREK

16 STAR WARS: STARFIGHTER
18 FAHRENHEIT
20 MAGIC THE GATHERING ONLINE
23 CONSEAL
24 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
27 NASCAR RACING 2002 SEASON
29 EXCALIBUR



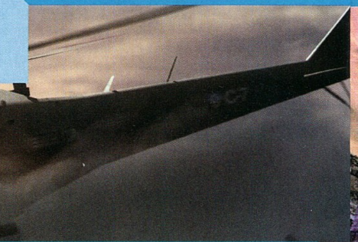
30 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
36 ETHERLORDS
40 GOTHIC
44 AQUANOX
47 EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN
48 DEADLY DOZEN
50 SOUL REAVER 2
52 THE SIMS HOT DATE
54 MOTORACER 3
57 NOSZTALGURU
58 IL 2 STURMOVIK
62 EUROPA UNIVERSALIS 2
65 MONOPOLY TYCOON
66 THE FINAL CUT
68 WIZARDRY 8
78 XBOX ROVAT
80 GONDOLATÉBRESZTŐ
82 MENTŐÖV
84 CSALÁSOK
85 WEB-LAPÁT

86 HARDVER HÍREK
90 SOUNDBLASTER AUDIGY
92 PHILIPS DVD+RW MEGHAJTÓ
93 FREECOM 32X CD-RW
94 HOMOK A GÉPEZETBEN
98 A SZÁMÍTÓGÉPES ELADÓK TÍPUSAI
102 KONZOL KALAUZ
112 PC GURU JÁTÉK SHOW
114 3D MAX ROVAT
116 HARDVER FÓRUM
118 GRAB ROVAT
120 LEVELEZÉS

122 KÜLVILÁG - A GYŰRŰK URA
124 KÜLVILÁG - DVD ROVAT
126 KÜLVILÁG - KÖNYV ROVAT
127 KÜLVILÁG - ZENE ROVAT

128 A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

CD MELLÉKLET



Sziasztok! Először is engedjétek meg nekem, hogy mindenkinek nagyon boldog új évet kívánjak! Amint azt már nagy valószínűséggel észrevettétek, a PC Guru külalakja nagyban megváltozott, és ezt nem csupán papír oldalainkra értem, ugyanis elektronikus mellékletünk, a CD is vadonatúj köntösbe lett bújtatva. Remélhetőleg az új, szebb, rendezettebb arculatunk elnyeri tetszéseteket.

Erre az évre egy poszterrel kevesebb, viszont egy állandó CD melléklettel több jut minden PC Guru mellé – mint azt már bizonyára tudjátok. Ebből kifolyólag gyakran elő fog fordulni az, hogy két „demós" korongot lesz lehetőségünk megtölteni hasznos információkkal, adatokkal – mondanom se kell, hogy a szerkesztő legnagyobb örömére. Idei első számunk is így készült, ezért már most szeretném felhívni figyelmeteket a kibővített tartalomra.

Itt van rögtön példának okáért a Medal of Honor és a Return to Casle Wolfenstein egyszemélyes játszható demó verziója, amelyek egyenként szép kis súlyt nyomnak megabájtban, de ezúttal a korlátok örömteli hiányában ujjongva osztunk meg Veletek.

E két nagyszerű FPS bemutatója természetesen korántsem meríti ki a CD-n található említésre érdemes szoftverek sorát. Ugyanis rovatvezetőink nagy lelkesedéssel különleges figyelmet fordítottak e havi munkájukra, s mivel végre ők is feltehették azokat a kiegészítéseket, javításokat, amelyekre már oly régóta fenték fogukat, nagy-nagy szeretettel várnak mindenkit különböző témákra bontott első számú mellékletünkön.

Battle Realms

Nagyon sokat vártunk e játék teljes verziójától, és talán ez lehetett az oka annak, hogy kicsit csalatkoztunk benne. Pedig mostanra már úgy érzem, hogy méltatlan sorsát elkerülhette volna, ha kevesebb lelkesedéssel vetettük volna magunkat bitjei közé. Legalább is, amikor belekezdtünk a demó verzió kipróbálásába, minden szájhúzásunkat azonnal magunk mögött hagytunk, annak végeztével pedig összegeztük rövid tapasztalatunkat: a Battle Realms egyszerűen úgy jó, ahogy van. E bemutató változat kipróbálása után pedig remélem, hogy mindenki más hasonlóképp néz majd fel erre a nagyszerű programra.

Medal of Honor: Allied Assault

Minden idők legjobb FPS-e! Nagy szavak, tudom jól, mégis úgy érzem, hogy ez alkalommal dobálózhatok velük, hiszen ha manapság létezik olyan program, amelyre ráaszthatnák e jelzőt, akkor az bizonyára az Electronic Arts Medal of Honor című szoftvere lenne. A játék minden tulajdonságában igyekszik a legtöbbet nyújtani, hiszen amellett, hogy fergetegesen néz ki, hangulatában messze maga mögé utasítja eddig megjelent vetélytársait, és képes akár egyetlen küldetésével is hosszú órákra lekötni a játékost. Nos, pontosan ilyen a demó változat is, amely mérete ellenére három korongunknak köszönhetően most felkerülhetett magazinunk mellé. Ezt feltétlenül látnotok kell!

További játszható demók mellékletünkön:
Beach Head 2002 › Nascar Racing 2002 › Return to Castle Wolfenstein › Serious Sam: Second Encounter

Frissített programok a Turkálóban:
MediaPlayer v7.1 › RadTools v1.2h › DivX v4.12 › QuickTime v5.0.2 › F-Prot v3.11b › Norton AVP update (2002/01/2) * CDRWin v4.0a * CloneCD v3.3.2.1 * Nvidia Referencia Driverek › Windows Commander 4.54 › FAR Manager 1.65 › GoZilla Free v4.1 › GetRight v4.5b › ICQ 2001b Beta v5.18 Build #3659 › LeapFTP v2.7.2.592 › Net Vampire v4.0beta › HyperSnap-DX v4.22.01 › SnagIt v6.0 › Quick Screen Capture v1.0.4 › ACDSee 4.0 › IrfanView v3.61 › CDex v1.40b9 › Winamp v2.78 full › WinAce v2.11 › WinRar v2.90 › WinZip v8.1b2 › DirectX 8.1

Csalások az alábbi játékokhoz:
Etherlords › Gorasoul › Gothic › Master Rallye › Moto Racer 3 › Rayman M › Return the Castle Wolfenstein › Secret Service › Soul Reaver 2 (v1.01) › The Shadow of Zorro › The Sims Hot Date › Monopoly Tycoon › Aquanox › Wizardry 8

Javítások:
Aliens vs Predator 2 v1.0.9.3 › Ballistics v1.0.1 › Beach Head 2002 Joystick Patch › Civilization III v1.16f › Diablo II Lord of Destruction v1.09d › Diablo II v1.09d › Etherlords v1.03 › Europa Universalis II v1.02 › Operation Flashpoint from v1.0 to v1.40 › Real War Enhancement Pack › Red Alert 2 Yuri's Revenge v1.001 › Serious Sam v1.05 European Version › Star Wars Galactic Battlegrounds › The Shadow of Zorro 2001-11-14 › Wizardry 8 Patch 2001-12-23 › World War III - Black Gold v1.0.2

UNREAL

Fejlesztő: Epic Games

Kiadó: Infogrames

www.unreal.com

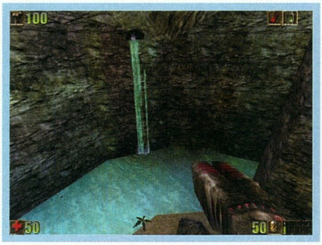
www.infogrames.com

Mint a Starcraft a valós idejű stratégiák tengerében, vagy mint a Monkey Island a kalandjátékok kavalkádjában, ugyanolyan gyöngyszem az Unreal az FPS-ek közt. Jöhetett Half Life fantasztikus intelligenciájú kommandós ellenfelekkel, No One Lives Forever tengernyi megrendezett jelenettel, az Unrealt sok tekintetben egyik sem tudta felülmúlni. Ez a first person shooter ugyanis teljesen más élményt nyújt, mint milliónyi társa. A játék helyszínéül nem teljesen valósághű háborús környezet szolgál, a cél pedig nem az esztelen öldöklés. Az Unrealben a hangsúly a mesésen szépen kidolgozott fantasy világon van. Az idegen bolygónak teljesen egyedi állat- és növényvilága van, amelyek egy fantasztikusan kidolgozott, misztikus helyszínekkel és épületekkel teli környezetbe illeszkednek. A magasban őslényszerű madarak repkednek, a vizeket halak népesítik be, mi meg nem győzünk rácsodálkozni a csodálatosabbnál csodálatosabb helyszínekre. Ez volt az első olyan játék, amelyik Serious Sam-szerű hatalmas terek megjelenítésére volt képes, bár ennek alkalmazása inkább a korábbi, fantasys pályákon jellemző, a későbbiekben inkább high-tech űrhajókon fogjuk a továbbvezető utat keresni.

A játék rövid története szerint egy életfogytiglanra ítélt rabot alakítunk, azonban a minket szállító börtönhajó lezuhant egy idegen bolygón, a szerencsétlenség egyetlen túlélője pedig szerény személyünk. Feladatunk a planétáról való elmenekülés. Miután elhagytuk szerencsétlenül járt raboskodásunk helyszínét, lassan megismerkedünk az idegen környezettel. Hamar rájövünk, hogy nem minden élőlény jelent ránk veszélyt. A bolygó őslakosai, a Nalik – négykezű, békés, bennszülöttszerű lények – barátságosan fogadnak, és ha megmentjük valamelyiküket az őket leigázni szándékozó brutális Skaarjoktól, gyakran tölténynyel vagy egészségcsomaggal teli titkos helyszíneket fednek fel előttünk. A program mesterséges intelligenciája kimagaslóan jó, az ellenfelek elvetődnek lövedékeink elől, használják a lifteket, és ha nem vigyázunk, megkerülnek, majd a legváratlanabb helyekről támadnak ránk. Ennek ellenhangsúlyozására tíz, változatos gyilkoló eszköz áll rendelkezésünkre, melyek közül valamennyi két tüzelési móddal rendelkezik. Gyakran találunk majd rövid, sokat sejtető feliratokat, és az eseményekhez teljes mértékben idomuló iszonyatosan jól eltalált zene mellett – amely szerény véleményem szerint az Unreal Tournament muzsikája mellett a valaha volt legjobb FPS aláfestés - ez is hozzájárul a program egyedi hangulatához. Mindezek megvalósításához az egyik legfejlettebb grafikus motor nyújtja az alapot, mely megjelenésekor mindenkit elkápráztatott, és mostanában elkészült játékok, sőt, az még idén megjelenő Duke Nukem Forever is ennek az engine-nek a továbbfejlesztett változatát használja majd.

A számítástechnika fejlődését jól jelzi, hogy a játék tökéletes futtatásához Pentium 233-as processzor, 128 Mbyte RAM és Voodoo 2-es videokártya szükséges, ami a program megjelenésekor a forgalomban lévő legjobb konfigurációt jelentette; a mostanában megjelenő játékok közül pedig már a legegyszerűbbek sem indulnak el ilyen számítógépen. Gondot jelenthet a nem Voodoo alapú gyorsítókártyák 3D-s gyorsításának kihasználása, mindenkinek javaslom a CD-n megtalálható javítást. Ugyanígy megtalálható a CD-n a játék teljes végigjátszása is, ha valaki mégis elakadna, nyugodtan írjon.

Greg5
greg5@freemail.hu



UNREAL

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

Viszlát Majestic!

A játékosoknak még 3 hónapjuk van a búcsúra, 2002. április 30-án véget ér az első OCAG (online conspiracy adventure game). Az indoklás egyszerű, az eladások jóval a várt alatt maradtak. Az eredetileg csak online megvásárolható program 2001 októberében végül hagyományos, dobozos formában is megjelent, de hiába. Úgy tűnik, keveseket izgatott fel ez az e-mailen, telefonon, faxon és minden elképzelhető formában végzett nyomozás, a világ még nem érett meg erre a komplex játékra. Jeff Brown mindenesetre azt mondta, hogy bár most nem vették meg a programot, öt éven belül mindenki ezen a motoron alapuló programot fog csinálni. (Akik nem tudnák esetleg, miről van szó, lapozzák fel a PC Guru 2001/03-as számát.)

Grom

Fejlesztő: Rebelmind
Kiadó: CDV
Megjelenés: 2002. harmadik negyede

Úgy tűnik, a játékok körében divatba jött a világháborús környezet, a Wolfenstein és a Fahrenheit mellett a Rebelmind is ki akarja venni a részét a fiktív történelemalkotásból. Grom című akció szerepjátékuk története nem nevezhető különösebben eredetinek: A náci seregek Hitler rögeszméje – a természetfeletti szuperfegyver – után való kutatásuk során eljutottak Tibetbe, ahol a legenda szerint egész nemzetek kiirtására alkalmas eszköz rejtőzik. Egy, csak egy ember van, aki útjukat állhatja, Grom ezredes, aki nem fél szembe szállni az ezerszeres túlerővel. (Lehet, hogy ő maga a titkos fegyver? Úgy hangzik.)

Ne szörnyedjetek el ezen a nevetséges ötleten, láthatólag a fejlesztők sem gondolták komolyan, hisz az egész játék komikus elemekkel van megtűzdelve. Bár nem maradnak el belőle a hatalmas robbanások, a gyönyörű lángok, a különleges effektek, a karakterek parodisztikus kinézete egyértelműen tükrözi az alkotók alapvető elképzeléseit.

Úgy tűnik, valamiféle könnyed Diablo klón van készülőben, melyről egyelőre még korai lenne megmondani, mit is fog nyújtani, de nem kizárt, hogy pár napon át kellemesen el lehet tölteni vele az időt.

Duality

Fejlesztő: Trilobite Graphics
Kiadó: Phantagram Interactive
Megjelenés: késő 2002
Honlap: www.e-duality.com

Gyönyörű akció RPG-n dolgozik a Commandos sorozat fejlesztőiből kivált Trilobite csapat. Bár a fent említett kategóriát ők maguk jelölték meg programjukkal kapcsolatban, ezt főként az egyszerűség kedvéért tették, mivel szerintük sokkal inkább kaland - RPG - akció játékot készítenek, melyben az arányok a felsorolt sorrendben jelentkeznek.

A játék sajátossága, hogy a három szálon futó történet segítségével egyszerre kell megtapasztalnunk a valós tér és a cybertér kihívásait, melyek együtteséből alakul ki végül a teljes történet.

Késik a Mafia!

Honlap: www.mafia-game.com

Nem jelenik meg ebben a hónapban a Mafia: City of Lost Heaven. A Take Two által módosított, hivatalos kiadási dátum: 2002. március. A fejlesztők állítása szerint a hangokkal volt, illetve van baj, és keményen dolgoznak azon, hogy rendbe tegyék ezt az igen fontos hangulati tényezőt. Emellett a zenével is vannak még terjedelmi gondok, de állítólag mindez tavaszra kész lesz...

- Döbbenetes, de az ünnepek alatt több mint egy millió példány fogyott el a Return to Castle Wolfensteinből. Úgy tűnik, még mindig érdemes a régi nagy neveket elővenni.
- Tömörítették a RuneScape összes állományát. Ennek megfelelően az ingyenesen játszható MMORPG sokkal élvezetesebb lett. Igaz, a program nem túl szép, ám nagy tömegeket vonz, főleg azért, mert olyan szórakoztató fantasy világot kínál, amelyik nem kerül semmibe.
Honlap: **www.runescape.com**
- Bejelentette közeljövőben megjelenő játékait a Microids. A francia kiadó számos budget kiadás mellett (Gadget Tycoon, Casino Tycoon) áprilisban a The Partnerst (3D stratégia), májusban a Dino Islandet (3D stratégia) és a Micro Invaderst (RTS) jelenteti majd meg. Év közepe tájára talán elkészül a Nikita által készített Parkan is. Az év második felében kerül majd a polcokra az Atlantis (3D RTS) és a Platoon.
- 2002. februárjának közepén jelenik majd meg a kétlemezes Combat Mission Gold. A CDV Software elmondása szerint a csomagban az eredeti játék mellett modokat, új küldetéseket, egységeket és

Kreed

Fejlesztő: Burut Software
Honlap: www.burut.ru

Az orosz illetőségű Burut Software Kreed című 3D-s akciójátéka ugyan egyelőre még nem talált kiadóra, de mindenképp ígéretes vállalkozásnak tűnik.
A történet a harmadik évezredbe kalauzol el minket, ahol egy tökéletes harcossá kiképzett légiós bőrébe bújhatunk. Küldetésünk során az Aspero nevű kereskedő űrhajót kísérjük, ám a gép egy véletlen beleset folytán másik dimenzióba kerül, ahonnan látszólag nincs kiút: a környezetünkben számtalan elhagyatott űrhajót találunk, ami már sejtetni engedi, milyen sors vár ránk is - mígnem hamarosan felfedezünk más civilizációkkal is, amelyek szintén bent ragadtak a térben. Néhányuk azonban kevésbé békés szándékkal közelít felénk, így kénytelenek leszünk mi is fegyvert ragadni az életben maradáshoz.

Mint ahogy a fentiekből kitalálható, az alkotók igyekeztek több stílust is ötvözni, ám a célkitűzés mindvégig egy látványos és izgalmas akciójáték megvalósítása. Az X-Tend engine-nek köszönhetően pedig remélhetőleg ez is meg is valósul: az egyes karakterek példának okáért több, mint 4000 poligonból állnak össze. A hálózati játék (Deathmatch, Capture the flag, Assault) sem hiá-

nyozhat a palettáról, ami további izgalmakat tartogat a megszállottak számára. Talán csak a minimális gépigény csalhat könnycseppeket a szemünkbe, mely jelenleg egy 800 MHz-es Pentium 3-as 256 MB RAM-mal, no és persze egy komolyabb videokártyával.
A megjelenés dátumáról sajnos még nincs információnk.

Cratered

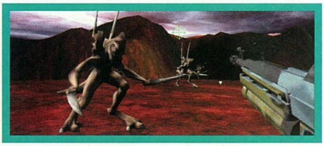
Fejlesztő: Furious Entertainment
Megjelenés: 2002. vége

Már azt gondolná az ember, az igazi lövöldözős programok nyomtalanul eltűntek a süllyesztőben, hisz manapság mindenütt csak első vagy harmadik személyű akciójátékokkal találkozhatunk. Szerencsére a Furious Entertainment nem mondott le végleg a többi kategóriáról sem, s hozzáfogott akció-szimulátorának készítéséhez. A program leginkább az ősi Stellar 7-hez hasonlítható, vagy említhetnénk a Shadow of the Empire első, lépegető, romboló pályáit is.
Ennek megfelelően a feladat nem lesz különösebben bonyolult, be kell pattannunk harci siklónkba, s megszállott módjára lőni mindent, ami az utunkba kerül. A legyőzött ellenfelekért pénz üti a markunk, melyet olykor jobb hajó s felszerelést vásárlására fordíthatunk, aztán irány vissza az arénába.
Mondani se kell, a játék erős hálózati támogatással lesz ellátva, de a huszonöt egyjátékos küldetés is jó időre lekötheti a szóló beállítottságú embereket.

Lost Legion

Fejlesztő: ZZICT
Megjelenés: 2002. húsvét
Honlap: www.legiongame.nl

Amint meghallottam a kimondhatatlan nevű holland fejlesztőcsapat játékának címét, azonnal jövőben játszódó, kommandós akciójáték képe jelent meg előttem. Mint utóbb kiderült, látomásom minden tekintetben megfelelt a valóságnak, valóban különleges kiképzést kapott katonai különítmény parancsnokaként kell harcba szállnunk az idegen hódítók ellen, s felkutatnunk a titokzatos relikviát, mely az egész emberiség létét veszélyezteti.
Ennél sokkal több szót egyelőre nem is érdemes a játékra vesztegetni, hisz azon kívül, hogy a harcosok teljesítményüknek megfelelően kinevezésekben részesülhetnek, nem sok egyéb érdekességet lehet tudni, s valljuk be, ez sem olyan információ, amelyik különösebben megdobogtatná szívünket. Nem állítom, hogy a játéknak nem lesznek rejtett értékei, de azokat egyelőre még a jövő homálya fedi.



még számos csemegét találnak a körökre osztott stratégiák kedvelői.

■ Az Activison is felfedett egy készülő üdvöskét, a Race of Championst. Amint érdemben hírt tudunk adni a dekoratív programról, visszatérünk rá.

■ Hat kiegészítést adott ki a Troika Games 2001 egyik legjobb szerepjátékához, az Arcanumhoz. Fanatikusoknak beszerzése kötelező!

■ Bétateszt fázisba érkezett a The Privateer: Age of Sail II. Úgy tűnik az Akella tudja tartani a ritmust, s remélhetőleg a program valóban megjelenik az idei első negyedévben.

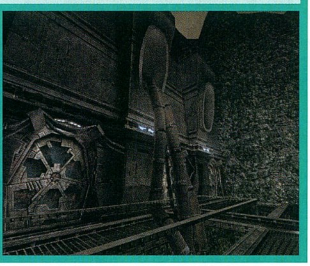
■ Mozgalmasan kezdődik ez az év(ezred). Megalakult a Trilunar fejlesztő csapat is, melyben a játékfejlesztés olyan veteránjai is részt vesznek, mint például Tim Donley (Icewind Dale, Planescape: Torment), Greg Peterson (Black Isle management). Joe Madureira az, akit inkább a képregények iparának kedvelői ismerhetnek (X-Men, Battle Chasers). Azt, hogy a csapat mit készít, még nem tudjuk, de azt igen, hogy az újgenerációs konzolokra akarnak koncentrálni. Nos, ha a PC felé is kacsintgatnak, akkor még biztosan írunk róluk. Addig is a link: trilunar.com

Vivisector: Creatures of Dr. Moreau

Fejlesztő: Active Forms
Honlap: www.vivisector.com

Pár évvel ezelőtt John Frankenheimer újrafeldolgozásában láthattuk a moziban, hogyan kerekednek felül a Marlon Brando által megformált Dr. Moreau furábbnál-furább teremtményei alkotójukon. Most az Active Formsnak hála, hamarosan mi is kalandozhatunk az elhagyatottnak hitt szigeten.

A történet 1987-ben, kereken száz évvel Moreau katasztrófája után játszódik. Hősünkkel ott találjuk magunkat Noble szigetén, ahol korábban a kísérletek folytak. Mikor kezdjük felfedezni a terepet, a lakatlannak hitt környezet egyszer csak megelevenedik: hamarosan feltűnnek az állati és emberi tulajdonságokkal egyaránt felvértezett mutáns lények, és nem marad más választásunk, mint menteni, ami menthető: elsősorban tehát saját magunkat.
Az alaphangulat adott a már-már klasszikusnak nevezhető történetnek köszönhetően, de a fejlesztők igyekeznek mindent elkövetni, hogy játékuk ne a már rég elfeledett, ám hasonlóan nagyreményű Trespasser sorsára jusson. Az AtmosFear engine gondoskodik a csodálatos grafikáról és az összes ismertebb grafikus kártya támogatásáról: az alkotók kiemelik az eső-effektus megvalósítását, mely állítólag rendkívül élethűre sikeredett.
Hogy ne tévedjünk el a hatalmas bejárható területen, madártávlati térkép lesz segítségünkre, a számtalan fegyver pedig még élvezetesebbé teszi az ún. „humanimals"-ok kiirtását. Szerencsére a gépigény sem túl magas, a Vivisector beéri egy 16 MB-os videokártyával, 400 MHz-cel és 128 MB memóriával.



Dominion

Fejlesztő: Pharaoh Productions
Honlap: www.pharaoh-productions.com

Most már biztos, nem csak Xboxra lesz Dominion, hanem 3-6 hónappal a program megjelenése után kiadják PC-re is. David Allen elmondása szerint a design alatt természetesen az Xbox verzióra koncentráltak, de fontosnak tartják, hogy a játék mindkét platformon megjelenjen, sőt, terveik szerint mindkét verzió felhasználói találkozhatnak majd online. Na, erre kíváncsiak leszünk, az biztos. David Allen szerint egyértelműen ez a jövő...
Akkor pár szót még a játékról. A cég designere saját engine-t fejlesztetett a programhoz, melyet a készítők egyelőre akció központú szerepjátéknak titulálnak, és hangsúlyozzák, hogy a Dominion minden híresztelés ellenére nem MMORPG. Ennek megfelelően az internetes játéknak nem lesz havi díja sem, bár lesz fizetős PGN tagság, amihez viszont az előfizetők megfelelő szolgáltatást is kapnak. Jelen pillanatban a tervezett minimum követelmények: 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce2.

- A THQ még 2001. elején egyezett meg a Mattellel, hogy elkészítheti a Matchbox és a Hot Wheels autókban rejlő lehetőségek számítógépes játék kiadásait is. Így nem meglepő, hogy még ezen a télen megjelenik a Matchbox Rescue Rigs.
- A 3DO Europe 2002. 03.29-én megjelenő játékai: Army Men: RTS - Pandemic Studios, Heroes of Might & Magic IV - New World Computing, High Heat Baseball 2003 - 3DO Studios, Might & Magic IX - New World Computing
- Még karácsony előtt megjelent a magyar Tropico. A kívül-belül honosított programban a szinkronhangot Ganxsta Zolee adja.
- Az Infogrames bejelentette, hogy a Grand Prix 4 várható megjelenése 2002. június. Részletek a következő számban.

I of the Dragon

Fejlesztő: Primal Software
Honlap: www.primal-soft.com

Imádom az orosz szerepjátékokat! :) Tudom, ezerszer leírtam már ezt, de annyira fel tudnak lelkesíteni ezek a szép, ötletgazdag, ugyanakkor könnyen játszható programok, hogy muszáj valahogy kifejezésre juttatnom abbéli örömöm, hogy megint közel járnak egy remekmű befejezéséhez.
Az I of The Dragon minden szempontból megfelel a válogatós nyugati emberkék igényeinek is. A grafika a cég saját fejlesztésű háromdimenziós motorjára épül, mely nem akármilyen effektek megjelenítésére képes. A karakterek olykor kicsit talán szögletesek, s néha a textúrázottságuk sem a legkiemelkedőbb, de általában véve hangulatosnak, s igényesnek nevezhetők, arról nem is beszélve, hogy a lények szép számmal nyüzsöghetnek egy-egy csata során, ami magasabb poligonszám esetén rendesen igénybe venné a processzor és a grafkártya számítási képességeit.
Egyébként meglepődve fedeztem fel a szörnyek közt az Evil Islandsből ismerős ogre szinte egy az egyben átültetett megfelelőjét. Kezdetben kicsit furcsálltam a dolgot, hogy két egymástól független programban is feltűnik, de végül is, miért ne lehetne többször felhasználni egy figurát, ha valahol már bevált?
Mielőtt végképp kifutok eme egyre hosszabbra nyúló hír rendelkezésére álló helyből, megpróbálok besuvasztani pár szót arról, mi is valóban a játék lényege. Nos, sárkányhívők előre, dolgod nem más, mint e nemes lények egyikének bőrébe bújva megtanítani a világnak, ki az úr valójában. A három lehetséges gazdatest mindegyike különféle varázserőkkel rendelkezik, melyektől nem áll távol a domborzat jelentős mértékű megváltoztatása sem. Sőt, ha olykor megelégelnéd kissé túlsúlyos tested cipelését, kedved szerint átruccanhatsz valamely alacsonyabb rendű lény fejébe, hogy a földhözragadt halandók szemével vizsgáld meg a köztük uralkodó körülményeket.

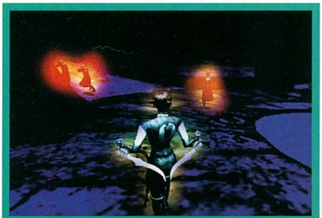
The Sims: Vacation

2002. január 10-én az EA hivatalosan is bejelentette, hogy amiről a rajongók pusmogtak, igaz, tavasszal újabb The Sims kiegészítő jelenik meg. Simseink ezúttal vakációra mehetnek majd, méghozzá oda, ahova mi szeretnék, szóval választhatunk hófútta alpesi hegyvidéket, kempingezésre termett erdőt, vagy lustálkodásra csábító tengerpartot is. Ennek megfelelően a tevékenységek közt megjelenik a strandröplabdázás, a snowboardozás, a pecázás és az elfeledett kincsek keresése is. Az új szociális lehetőségek mellett pedig több mint százhúsz tárgy bővíti a már amúgy sem szerény kínálatot (sátor, hóember, minigolf stb.) A negyedik kiegészítőben végre már a gyerekek is elhagyhatják a házat, így az egész család mehet kikapcsolódni. Ó, már csak a hétvége hiányzik!

BloodRayne

Fejlesztő: Terminal Reality
Honlap: www.terminalreality.com/Bloodrayne.htm

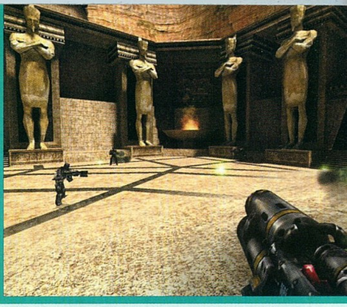
Lara Croft csillaga a borzalmas film megjelenésével végképp leáldozott, ám az általa elhíresült játékkategória továbbra is hódít. Ezúttal a Terminal Reality csapat nyújtózkodik ki a koronáért minden izületére fegyvereket aggató hősnőjével.
A Nocturne alkotói most sem kívántak teljesen elszakadni a horror irányzattól, így hősnőjükbe némi vámpírvért csöpögtettek, ezzel egyben megmagyarázták emberfeletti képességei eredetét is.
A fejlesztők igyekeznek mindenféle elképzelhető látványeffektet belezsúfolni programjukba, így a kamerát beállíthatjuk úgy, hogy kövesse a lövedékek mozgását, lelassuljon csonkolások esetén, de különleges képességként megkapjuk a Max Payne-ből ismerős időlassítást is.



Unreal Tournament 2

Fejlesztő: Digital Extremes
Kiadó: Inforgames
Megjelenés: 2002. ősz

A név hallatára bizonyára sok fanatikus a szívéhez kap. Nem tévedés, az egyjátékos módra kihegyezett Unreal 2 mellett már készülget a multiplayer testvér folytatása is. Az alapkoncepció nem sokban változott, továbbra is küzdhetünk majd még tovább fejlesztett intelligenciájú gépi játékosok ellen, de a játék sava-borsa – akárcsak elődjének – az egymás elleni mókában jön majd elő. Közel ötven karakter közül választhatunk, és a tervek szerint mindegyiknek egyéni tulajdonságai lesznek. Emellett az általános mozgáskultúra is erősen bővülni fog, érdekesnek ígérkezik a mátrix-szerű golyókikerülés, de a teleportálási képesség és a különféle speciális ugrások is növelik majd lehetőséginket.
A fegyverek nagy része némi külső, illetve belső átalakítással visszatér a második részbe, de természetesen lesznek új gyilkoló eszközeink is. A játékmódok is tovább bővülnek, bár ezeknek még csak egy része került nyilvánosságra, és a nevek – Domination 2, Túlélő Bombafutás - csak sejtetni engedik az egyes játékmódok tartalmát. Mindezek megvalósítására egy, az első résznél százszorta több poligont kezelő grafikus motor szolgál majd, amely – remélhetőleg a képeken is látható – erősen támogatja az óriási területek megjelenítését. Összesen egyébként mintegy harminc változatos, misztikus hangulatú helyszín áll majd rendelkezésünkre. A játékról a következő hírrovatban remélhetőleg bővebb információval tudunk szolgálni, mert hogy az idei év egyik, ha nem legígéretesebb többjátékos FPS-ével van dolgunk.



Lorgaine: The Black Standard

Fejlesztő/ kiadó: Kapooki Games
Megjelenés: 2002 vége
Honlap: www.lorgaine.com

Rendkívül érdekes online táblás stratégiai programot készít a Kapooki Games. A leginkább a sakkra emlékeztető játékban az elme kerül előtérbe. Mint a képen is láthatjátok, a kör alakú aréna a négy koncentrikus körrel (melyek mindegyikében húsz szektor van) igazán érdekes csatatér. A játékban a küzdő feleknek 20 karaktere van (ezek egyike hős), akiket a szektorokban állítanak fel, egymással szemben (mint a sakkban). A győzelemhez a hősnek el kell jutnia az ellenfél hősének helyére. A játékosok köreikben két karaktert mozgathatnak, és kettővel harcolhatnak. Az egységek között dárdásokat, íjászokat, kardforgatókat, sőt harci gépezeteket is felfedezhetünk… A sérülések nem feltétlenül végzetesek, a csaták közti szünetekben lehet gyógyítani, és a fegyverzetet helyrehozni. Szerintem érdekesen hangzik!
A grafikára nem lesz panasz (bár ez észjátékok esetében kevésbe meghatározó), és a játéktér természetesen forgatható, így az egész csatatér jól átlátható.
A Kapooki tervei szerint a program ingyenesen letölthető lesz, és havidíjat kell majd érte fizetni, de az első hónap ajándék. Erre még visszatérünk, főleg, mert már van bétaverzió, így lehet, hogy a Lorgaine előbb megjelenik, mint ígérik.

Will Rock

Fejlesztő: Saber Interactive
Honlap: www.saber3d.com

A Saber Interactive fejlesztésében készülő FPS gyakorlatilag a Serious Sam folytatásának is betudható: a Will Rock teljes egészében az akcióra helyezi a hangsúlyt nélkülözve minden komolyabb jellegű logikai feladványt és egyéb, játékmenetet lassító, feleslegesen (?) elgondolkodtató elemet. Feladatunk tehát nem más, mint a rendelkezésünkre álló 12 pályán kíméletlenül kiirtani az ellent, a három - korban és küllemben egyaránt egymástól jelentősen eltérő - helyszínen: Görögországban, Kínában és Oroszországban.
A grafika természetesen jelentős javuláson ment keresztül a Sam óta: a fejlesztők igyekeznek a legrealisztikusabb módon bevonni a környezetet az akcióba, hogy végre minden pályán feltűnő tárgy megsemmisíthető legyen. Az ellenfeleink (összesen 15 féle lény) megtervezéséhez a görög mitológiai lények adtak inspirációt, melyeket a Saber Interactive saját ötleteivel egészített ki. A rendelkezésre álló 10 féle fegyver közül bizonyára mindenki talál majd kedvére valót, hiszen az egyszerű revolver mellett feltűnik a jóval nagyobb pusztításra képes aknavető, és néhány kitalált harcászati eszköz is.
Az egyelőre kiadó nélkül álló játék megjelenése az év végére várható PC-re és újgenerációs konzolokra egyaránt.

Dark Planet: Battle for Natrolis

Kiadó: UbiSoft
Megjelenés: 2002. február vége

A klasszikus RTS-ek minden elemét (kitermelés, építés, hódítás) megtalálhatjuk majd ebben a hamarosan megjelenő programban. A 3D-s megjelenítésű játékban Natrolis felszínén harcol a három faj: a gyíkszerű Sorin, a rovarszerű Dreil és természetesen a humanoid hódító. Az eltérő beállítottság jól tükröződik majd a fajok által kínált lehetőségekben és küldetéssorozataik történetében. Az egységeket meghatározó tulajdonságok (egészség, páncélzat, támadó erő, sebesség, terhelési kapacitás), és persze a felvehető alakzatok sem túl eredetiek, de ez nem lesz végzetes gond, ha az AI jó. Hamarosan meglátjuk, mit sikerült alkotni.

Warcraft III

Fejlesztő: Blizzard Entertainment
Kiadó: Blizzard Entertainment
Megjelenés: 2002.

Megkezdődött! Mikor ti ezeket a sorokat olvassátok, néhány ezer szerencsés kiválasztott már Warcraft III béta verzióját teszteli éjjel-nappal. Nagyon szomorú dolog, hogy minket, európaiakat megint kihagynak a jóból, és a tesztben ismét csak Amerikában élő játékosok vehetnek részt. Ennek ellenére mindent megteszünk, hogy szerezzünk egy példányt a lassan már tényleg a fejlesztés vége fele közeledő játékból, hogy a következő számban alapos bétatesztnek vethessük alá.
Csak egy kis nyálcsurgatóként, hogy mit is fog tartalmazni a végleges játék. A játszható fajok számát ugyan négyre vették vissza – emberek, orkok, árnyelfek, élőhalottak -, viszont az egyjátékos módban mindegyik néppel nyolc összetett küldetést lesz lehetőségünk megoldani, melyekben lehetnek másodlagos, nem feltétlenül teljesítendő feladatok is. Mindegyik nép tizenkét hőssel rendelkezik, és az ő eltérő varázsképességeik és különleges tárgyaik határozzák majd meg a csaták, illetve az egész játék kimenetelét. A küldetéseket időnként megszokott Blizzard-minőségű, frenetikus videók fogják színesíteni, mégis a program igazi ereje a battle.netes, többjátékos módban fog rejleni. Csak már megláthatnánk...

Black&White: Creature Isle

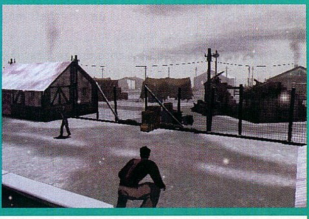
Fejlesztő: Lionhead Studios
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: blackandwhite.ea.com

2002. január 8-án hivatalosan is bejelentették, hogy aranylemezre került a Black & White első kiegészítője. Az Európában február 1-én megjelenő programban két új kreatúrát dédelgethetünk majd, a krokodilt és a rinocéroszt. Az igazi újítás természetesen az lesz, hogy ezúttal már lényeinknek is lehet kis tanítványa. Emlékeztetőül a további kínálat: szerelem, 2 új sziget, új skillek (építés, focizás, bowling), új csodák (gyorsaság, mágia levétele).
Hamarosan végre meglátjuk, mi sül ki ebből!

Prisoner of War

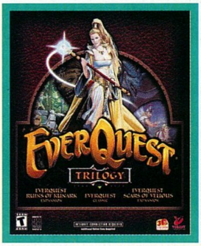
Fejlesztő: Wide Games
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2002. június (PS2 – 2002. tavasz)
Honlap: www.codemasters.com

Újabb kedvencet gyűjthetnek be hamarosan az osonás és lopakodás kedvelői a Codemasters jóvoltából. A nyárra megjelenő Prisoner of War ugyanis nem a heves akcióra összpontosít majd, hanem azokra a képességekre, amelyek szükségesek ahhoz, hogy valaki megszökjön egy második világháborús táborból. A programban a játékosok négy, a németek által elfogott szövetséges hivatalnok foglyot irányítanak majd. Az angol, francia, német és holland emberek más-más képességekkel (pl. atlétika, lopakodás, kémkedés, nyelvtudomány), ám azonos céllal rendelkeznek, ez utóbbi tekintetében egészen pontosan igyekeznek mielőbb távozni. Tehát nem lesz lövöldözés, gyilkolászás, semmi ilyesmi, csupán életben kell maradni. Nos, láttunk már ilyet, és valljuk be, jó móka volt. Reméljük, ez is az lesz!



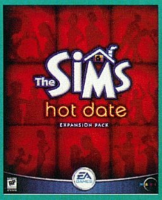
Bomlás a láthatáron?

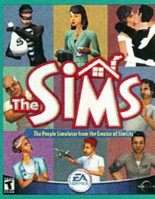
Brad McQuaid és Jeff Butlers öt év szolgálat után, 2001. decemberében elhagyta az EverQuest csapatát. Már maga a tény, hogy két alapító tag is elmegy, sokat jelenthet… Szerencsére a fiúk nem sokáig hagyták kétségek közt gyötrődni az online kalandozók társadalmát, 2002. január 9-én már be is jelentették, hogy új vállalkozásba kezdenek, melyben cseppet sem meglepő módon MMORPG-t fognak készíteni. Az egyelőre még meg nem nevezett fejlesztő cég jelenleg komolyabb befektetőket keres, no meg Brad és Jeff is hisz abban, hogy az EverQuest csupán a kezdet volt, s sikerül felfedezniük és elkészíteniük mindazt a lehetőséget, ami e műfajban rejlik. Úgy legyen!



A 2001-es év utolsó hetének eladásai azt hiszem, nem lepnek meg senkit. A The Sims és összes kiegészítője ott van az első tízben. Természetesen a The Sims: Hot Date első, Harry Potter, az ifjú varázsló feszít a második helyen, s csak ötödik lett a Return to Castle Wolfenstein. Kicsit meglepő, hogy a Zoo Tycoon megelőzte az Empire Earth-t, de tény, az állatkert-szimuláció felhasználói jóval szélesebb életkori réteget ölelnek fel.

1. **The Sims: Hot Date Expansion Pack**
   Electronic Arts
2. **Harry Potter & The Sorcerer's Stone**
   Electronic Arts
3. **The Sims**
   Electronic Arts
4. **MP Roller Coaster Tycoon**
   Infogrames Entertainment
5. **Return To Castle Wolfenstein**
   Activision
6. **The Sims: House Party Expansion Pack**
   Electronic Arts
7. **The Sims: Livin Large Expansion Pack**
   Electronic Arts
8. **MS Zoo Tycoon**
   Microsoft
9. **Empire Earth**
   Vivendi Universal Publishing
10. **MP Civilization 3**
    Infogrames Entertainment





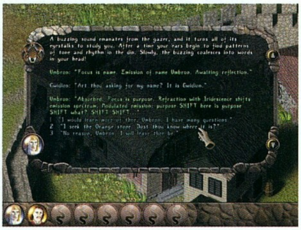
Még mindig Ultima

Immár harmadjára kerül terítékre az Ultima sorozat régi részeinek felújítása, ez alkalommal a negyedik és az ötödik rész.

Az Ultima IV: Dawn of Virtue (www.hut.fi/~jtpelto2/ultima4) előrenderelt izometrikus megjelenítéssel dolgozik, á la Baldur's Gate. A honlapon már képek is megjelentek, melyek azon kívül, hogy egész jól néznek ki, mutatják a fejlesztés előrehaladott állapotát is.

A történet ugyebár adott, arra semmiképp sem lehet panasz, ám a készítők úgy gondolták, hogy a párbeszédek mostanra kissé idejétmúltak, olykor hiányosak is, ezért saját kútfőjükből kiegészítették azokat. Nem kell megijedni, valódi fanatikusokról van szó, akik nagyszerűen tudnak alkalmazkodni az eredeti hangulathoz. Mellesleg szerintem gyakran élvezetesebbre sikerülnek a rajongók által rajongóknak készített feldolgozások, mint az eredeti tömegprodukciók. (No, nem mintha az U4 az lett volna. :)

Az ötödik rész (www.u5lazarus.com), bár a fejlesztése már másfél éve folyik, még gyermekcipőben jár társához képest. Ez persze nem a lelkesedés hiányát jelenti, az interjúk egyértelműen mutatják, mennyire szívén viseli mindenki a project sorsát, egyszerűen csak nincs kedvük rohanni. :) Azért időről időre érdemes lehet ellátogatni az ő honlapjukra is, hátha idővel felraknak valami bíztató anyagot. Úgy értem, a már meglévő skiccek mellé, melyek határozottan jól néznek ki.



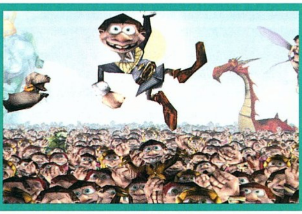
Wiggles

Fejlesztő: Innonics
Honlap: wiggles.innonics.net , www.wiggles.de
Megjelenés: 2002. 02. 26.

Németországban, Ausztriában és Svájcban már megjelent az Innonics által fejlesztett Diggles (a német verziót Wiggles címmel adták ki), ám mi csak február végén játszhatunk vele. A programban bohókás törpéket vezethetünk át négy világon keresztül több mint száz küldetést teljesítve. E különös, 3D-s stratégiai játékban meg kell tanítanunk népünket, hogy képes legyen ellátni és megvédeni magát. A játékos úgy érezheti magát, mintha a tündérmesék világában járna, ám a humorosan könnyed felszín mögött komoly kihívás lapul. Sárkányok, trollok, kalandok... mi kell még?

Reméljük, hamarosan kezünk közé kaparinthatjuk az angol verziót, időn és téren át a korokon és a tárnákon át győzelemre vezethetjük választott törpe klánunkat!

- A Xing Interactive adja majd ki a Hopmont. A 3D-s árkád stílusú játék márciusban jelenik meg „family friendly" pecséttel. A programban gyönyörű labirintusban kalandozhatunk majd kristályokat gyűjtve és természetesen szörnyekkel szembe szállva.
- Európában a Ubi Soft Entertainment adja majd ki a Bethesda Softworks programjait. A januárban kötött szerződés keretében tisztázták azt is, hogy a Sea Dogs 2002. első negyedévében, míg a The Elder Scrolls III: Morrowind tavasszal kerül majd az európai boltok polcaira.
- Kacsának bizonyult a hír, hogy PC-re is lesz GT3! A Sony tagadja, hogy a tavaly megjelent PS2 verzió után terveznék a Gran Turismo 3 kiadását PC-re.



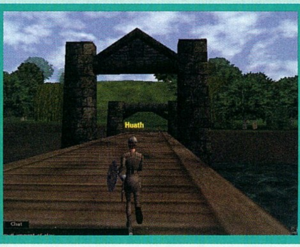
DAoC Európában

Mire e sorok megjelennek, már lassan lezárul a Dark Age of Camelot európai bétatesztje, és nálunk is megjelenik az Amerikában tavaly ősszel kiadott program. Az EverQuest jelenlegi riválisa jól láthatóan alapjaiban rengette meg Norrath világa oly biztosnak tűnő alapjait, s az elvándorlás azóta is folyamatos. A DAoC már megjelenésekor kiküszöbölte az EQ számos hibáját, és ezen felül számos újítást is tartalmaz. A legnagyobb vonzerőt a sajátos RvR rendszer (birodalom-birodalom ellen) jelenti. A magas szintű játékosok ugyanis jól szervezett ostromokkal próbálják bevenni az ellenséges birodalmak várait, s megszerezni a népek ereklyéit (eközben magas szinteken az EverQuest guild nélkül rettenetesen unalmassá válik). Érdekesség, hogy a kalandozók e csaták során (is) ún. birodalompontokat kaphatnak. Ezeket eddig például rangok eléréséhez számították be, de az új patch-ben már azt ígérik, hogy lesznek olyan varázstárgyak, melyeket csak az vehet meg, akinek megfelelő számú ilyen pontja van. A három birodalom (Midgard, Hibernia, Albion) kiegyensúlyozása még mindig folyik, s a fejlesztők ebben is figyelembe veszik a játékosok folyamatos visszajelzéseit. A DAoC hardverigénye, valamint adatforgalma is jóval szerényebb, mint az EverQuesté, főleg amióta megjelent ez utóbbi új kiegészítője...

A program további pozitívuma a küldetésrendszer, melyet itt most nincs tér részletezni. Mindenesetre azoknak, akik most gondolkodnak el azon, hogy milyen online szerepjátékban kalandozzanak a jövőben, érdemes alaposan utánanézni, hogy a DAoC vagy az EQ az, amelyik alaposabban kielégíti igényeiket.

Megjelenés: 2002. február (Európa)

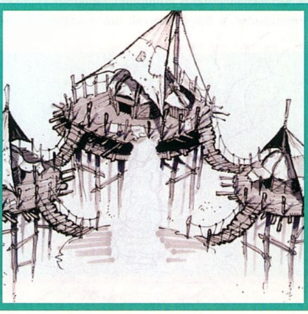
Ajánlott honlapok:
www.daoc-europe.com
www.darkageofcamelot.com
daoc.warcry.com

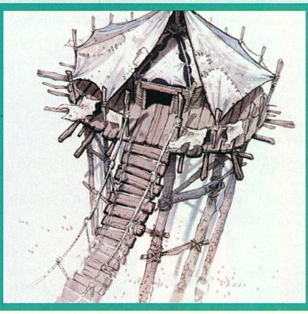


White Fear

Honlap: www.microids.com

A Microids egészen pontosan 2002. január 10-én húzta le a leplet a még idén elkészülo akció-kaland játékáról, a White Fearrol. A történetben egy fiatal sámán kalandjai elevenednek majd meg, s a vállalkozó kedvu játékosok vele együtt ismerkedhetnek a mágiával Iru zord, kietlen vidékein kalandozva. A kiadó elmondása szerint a játék két hangsúlyos eleme a puzzle-kre épülo kaland és az izgalmas csatákkal tuzdelt akció rész lesz. Sajnos a továbbiakban még csak ígéreteket kapunk (könnyu kezelhetoség, lélegzetelállító látvány), de a sajtóinformációban a grafikáról mindössze vázlatok jelentek meg. Meglátjuk mi lesz ebbol az elvileg még idén osszel megjeleno programból.





STAR WARS: STARFIGHTER

- **Fejlesztő:** LucasArts
- **Kiadó:** Activision
- **Megjelenés:** 2002 tél

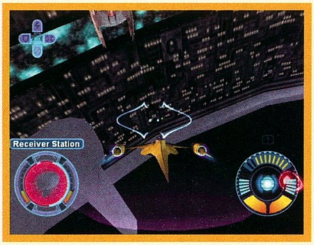
- www.lucasarts.com
  www.starwars.com

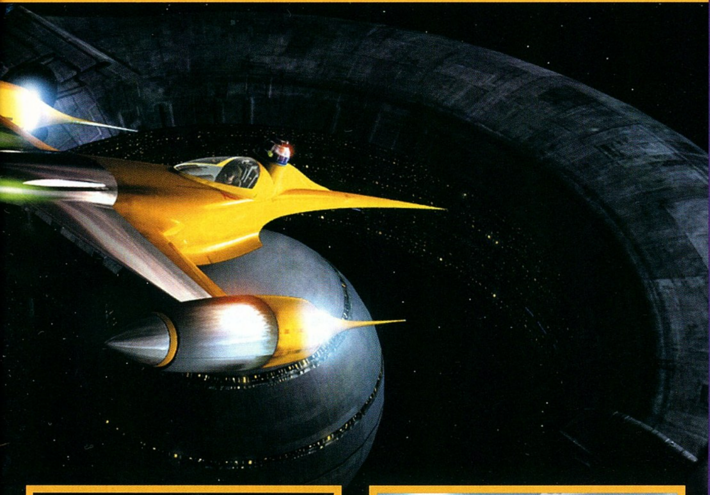
Amikor megtudtam, hogy a LucasArts új arcade-szimulátora csak PS2-re jön ki, meglehetősen elszomorodtam. Aztán a tavalyi E3-on kellemes meglepetésként ért a hír, miszerint a PS2-es játékot átkonvertálják PC-re és Xboxra is. Volt szerencsém látni a Playstation 2-es változatot is, de igazából nem tudott meghatni. A grafika csak első ránézésre nézett jól ki, alaposabb szemrevételezés után előjöttek a hiányosságok (pixelhegyek, elmosott textúrák, a nagyobb csatákban irgalmatlanul lelassul...). Az Activisiontől kapott béta változat még ugyan nem állt a helyzet magaslatán, mivel szinte minden küldetés után újra kellett indítanom a gépem, s gyakran előfordultak textúrahibák küldetések közben, de arra tökéletesen megfelelt, hogy megmutassa, mennyit is fejlődött a PC-s változat a konzolverzióhoz képest. Az előbb említett hiányosságok egyike sem volt tapasztalható, úgy tűnik, a LucasArtsnak végre sikerül kiadni egy olyan játékot, mely többé-kevésbé megfelel a kor színvonalának. Ez már alaposan rá is fért a cégre, hiszen az utóbbi évek próbálkozásai alatt hajdani jó híre alaposan megkopott.

A Starfighter a Rogue Squadron hagyományait követi, tehát inkább a lövöldözős részen van a hangsúly, s nem a szimuláción. Az új grafikus motor nagyon szép, nagyságrendekkel jobban néz ki, mint a Battle for Naboo három éves engine-je. 14 alapküldetést kell teljesítenünk a történet szerint, de a Rogue Squadronhoz hasonlóan itt is kapunk bónusz missziókat abban az esetben, ha kivételesen jól szerepeltünk az adott küldetésben. Ezek a kritériumok első ránézésre meglehetősen szigorúnak tűnnek, de igazából kis odafigyeléssel teljesíthetők. A PS2 változatban gondolom, elengedhetetlen volt a nehézségi szintek megléte, sajnos ez a PC-s változatba is bekerült. A legkönnyebb szinten akár fél nap alatt is kivégezhetjük a Starfightert, ami botrányosan kevés. Még szerencse, hogy az éremrendszerrel kicsit kitolták a játék életciklusát, s a játékosoknak meg kell küzdeniük azért, hogy az új hajókat is be tudják repülni a küldetésekben. A legügyesebbek két új típust is kipróbálhatnak. Az egyik egy kísérleti Naboo vadász, a másik pedig Darth Maul hírhedt hajója, az Infiltrátor. Természetesen lehetőségünk lesz az összes hajóval újra végigjátszani a küldetéseket.

Abban az esetben, ha csak az alapküldetéseket nézzük, akkor három különböző hajót használhatunk. A kecses Naboo vadászt gondolom, senkinek sem kell bemutatnom, a Baljós árnyak óta a nagyközönség igencsak jól ismeri. Ezt a sárga kis villámot Rhys Dallows vezeti, aki a Naboo Légierőnél próbálja bebizonyítani, hogy van olyan jó pilóta, mint az apja. Az alderaani Vana Sage-et egészen más motiválja, ő Han Solóhoz hasonlóan a kreditek csengését tartja a legfontosabbnak. Kivételes repülőtudásából csak azok profitálnak, akik hajlandók azt komolyan megfizetni. Övé a leggyorsabb űrhajó (Guardian Mantis), mely ráadásul komoly fegyverarzenállal lett felszerelve. A harmadik szereplő Nym, az idegen űrkalóz, aki már régóta előkelő helyet foglal el a körözési listák élén. Bandájával érzékeny veszteségeket okozott a Kereskedelmi Szövetségnek, így komoly vérdíjat tűztek ki a fejére. Hajója, a Havoc igazi erőd, a legtöbb sérülést képes elviselni.

A játékmenet terén a Starfighter kísértetiesen emlékeztet a Rogue Squadronra, vagyis a különböző célpontok felrobbantásán kívül nem lesz túl sok egyéb feladatunk. Az irányítás rendkívül egyszerű, de ugyanakkor zseniális. Lehetőségünk van egeres irányítást is választani, de nálam a legjobban a botkormány vált be. A célzás során lehetőségünk nyílik ránagyítani a kívánt célpontra, így akár a biztonságos távolból is megritkíthatjuk az ellenfél sorait. Játék során a hamisítatlan Star Wars feeling keményen átüt a programon. John Williams zenéje rendkívüli hangulatot ad a Starfighternek, de a filmből átvett összes hanghatás is nagyon ott van a szeren.





A lézersugarak becsapódása, a droidok gépies hangja, az űrhajók dübörgése pillanatok alatt elvarázsolja a Star Wars fanatikusokat, s gyakran megfeledkezünk arról, hogy ez játék, s nem valamelyik filmet nézzük felvételről.

Egészen jó lett a grafika is, bár mondjuk az Aquanox után ez már kicsit elavultnak tűnik. Felváltva kell repülnünk az űrben és a földön, nekem ez utóbbi missziók jöttek be a legjobban. Érdekes módon a sebesség a földi csatákban ugyanolyan gyors maradt, ez mindenféleképpen dicséretet érdemel. Nagyon jók a robbanások, s a vízesésekkel tarkított pálya az egyik legszebb, amit lövöldözős játékban eddig láttam. A küldetések között renderelt átvezető animációkat is láthatunk, bár ezek minősége nem igazán éri el a kor színvonalát, de azért még a nézhető kategóriába tartoznak.

Egyszerűsége ellenére a Starfighter meglehetősen jó játékélményt nyújt, és élvezetes vele játszani.

A végére hagytam a jó hírt. Az Episode II megjelenésének tiszteletére megjelenik a játék folytatása, bár egyelőre csak PS2-re. A Jedi Starfighterben a második rész űrhajóit repülhetjük be, s új helyszíneket ismerhetünk meg. A Starfighterhez hasonlóan abban sem a film cselekményéhez igazodunk, hanem több mellékszálon követjük az eseményeket, majd az utolsó csatában csatlakozunk a film főszereplőihez. Biztos vagyok abban, hogy a PS2-es változat megjelenése után az új LucasArts őrület hamarosan PC-re is megérkezik.

Mocsy

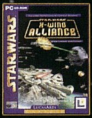
mocsy@vogel.hu

LucasArts Játék

E havi LucasArts játékunkban az új Star Wars Starfightert és két Lucas Classic játékot sorsolunk ki azok között, akik helyesen megválaszolják az alábbi kérdéseket:

1. Melyik híres Sith lovag hajóját kapjuk meg bónuszként a Starfighterben?
2. Milyen színű a játékban szereplő Naboo vadász?
3. Hány alapküldetést kell teljesítenünk a játékban?

A megoldásokat február 28-ig várjuk nyílt levelezőlapon a szerkesztőség címére:
Vogel Publishing Kiadó
1300 Budapest 3., Pf. 210



© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.
LucasArts and the LucaArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd

FAHRENHEIT

A PC-s játékok világa mostanában amolyan útkeresős-megújulós időszakát éli –kevésbé finoman mondhattam volna azt is, hogy egyszerűen válságban van. Egyre vadabb próbálkozásoknak lehetünk szemtanúi, melyek mind egy cél felé mutatnak: hogy valami olyan extrát láthasson a PC-s játékos, amit konzolokon biztosan nem kap meg (ezért maradjon is meg PC-s játékosnak, ne pártoljon át az egyre csábítóbb kvarcjátékokhoz). Aratnak az online játékok, jönnek-mennek olyan extrém játékötletek, mint a Majestic, a World War II Online, vagy a most bemutatandó Fahrenheit, amely egy misztikus akció-thriller-kalandjátékba oltja be a millió részes tévés szappanoperák vonzerejét. Bizarrul hangzik? Nagyon. Érdekes lehet? Még inkább.

- **Fejlesztő:** Quantic Dream
- **Kiadó:** egyelőre nincs
- **Megjelenés:** 2002 május
- www.fahrenheitgame.com

A Fahrenheit készítői a remek Omikronnal mutatkoztak be anno, amelyik mind a szakma, mind a vásárlók elismerését elnyerte (400 000 eladott példány). A csapat az azóta eltelt időt új engine-jük és fejlesztői környezetük, az ICE készítésére, illetve a Fahrenheit forradalmian új koncepciójának felépítésére fordította. A játék, mint egy TV-sorozat, epizódokban jelenik meg, havonta egy-egy új rész lát napvilágot. Az új epizódok folytatják a történetet attól függő irányba, hogy az előzőkben mit csináltunk – például ha az első részben magunkra haragítunk valakit, az a tizedikben is haragudni fog ránk. Pontosabban nem ránk, hanem arra a karakterre, akivel játszottunk, amikor összevesztünk az illetővel. Ez a második számú nagy ötlet. Nem egy hős szerepét alakítjuk: epizódonként változik, kivel vagyunk! Az első epizódban egy gyilkossággal vádolt, rendőrség elől menekülő fazont irányítunk, a másodikban az őt üldöző rendőrt, és így tovább. Minél jobban oldjuk meg a problémákat egy részben, a következőben annál nagyobb gubancból indulunk a másik szereplővel... Sőt: a sztori egy rejtélyes gyilkosságsorozat körül bonyolódik, és az egyik részben magát az egész mögött álló gyilkost fogjuk irányítani – anélkül, hogy tudnánk róla!

2005. őszén járunk, New Yorkban. Lucas Kain (az első epizód főhőse) egyszerű banki tisztviselő, aki egyik este betér vacsorára a sarki Mekibe, kivonul a toalettre, transzba esik, és felkoncolja az első útjába akadó szerencsétlent (az a sok szintetikus vacak a gyorskajákban, az tehet mindenről!). Miután hiába is magyarázná a zsaruknak, hogy távolról gonosz varázslattal marionett-bábuként manipulálták, menekülőre fogja a dolgot. Később további hasonlóképpen elkövetett gyilkosságok történnek, és a „tettesek" mind egy fura, gyertyákkal telezsúfolt helységet és egy kislányt látnak vízióikban, mielőtt nekilátnának a hentesmunkának. A gyilkosságokkal párhuzamosan New Yorkra rátör a farkasordító nagy tél, a hideg napról napra extrémebb lesz (pedig Aigner Szilárd egészen mást jósolt). Mielőtt beáll a jégkorszak, ki kellene deríteni, mi is történik, és miért... Lucasnak mellékesen folyamatosan menekülnie kell a rendőrség elől, Carlának és Tylernek (a rendőr-duó, akik Lucas után nyomoznak) ezzel éppen ellentétesek a céljai. További játszható szereplőként feltűnik Tiffany, Lucas ex-barátnője (rajtunk múlik, hogy újra összejönnek-e...), aztán Markus, aki Lucas bátyja és pap, aztán ki tudja, még ki...

Megvalósítását tekintve az Omikronhoz hasonló, szabad játékmenettel, szuper interaktivitással felvértezett akció/kaland keveréket várhatunk. Az irányítás területén a fejlesztők nagy dobásra készülnek: látható kezelőfelület (gombok, ikonok, menük) egyáltalán nem lesz a játékban! Mindent az egér mozgatásával és a két gomb nyomogatásával érhetünk el – valahogy úgy, ahogy a Black & White varázslatrendszere volt megoldva, parancsainkhoz az egérrel különféle ábrákat kell majd rajzolgatnunk. A kameranézet szintén érdekes, minden helyszínhez jó néhány előre „belőtt" kameraállás tartozik (kb., mint az Alone in the Darkban), amelyek között mi magunk váltogathatunk. Az újítás az, hogy ennek nemcsak vizuális hatása lesz, de játékmenetbeli szerepe is; ahogy a készítők mondják: ebben a filmben nemcsak főszereplőként kell helyt állnunk, hanem rendezőként és operatőrként is. Ennél többet a kamerák játékbeli szerepéről nem tudni, valószínűleg valami olyasmi lesz, hogy bizonyos nézeteket a megfelelő időben használva vehetünk csak észre egyes dolgokat.

Az epizódonkénti megjelenés felvet két kényes kérdést: játékidő és ár. Előbbire egyelőre csak homályos utalások történtek, az egyik quanticos arc egyszer epizódonként egy órát említett, de ezt minősítsük inkább félreértésnek. Az biztos, hogy a sorozatot 13 részesre tervezik, és az „adás" májusban indulhat meg legkorábban, hogy aztán jövő júniusban érje el a meghökkentő befejezést. A megjelenésre árnyékot vet, hogy egyelőre a játéknak nincs kiadója, folynak a tárgyalások minden szóba jöhető céggel, de a szerződéskötés körüli macera eltolhatja a premiert akár kora őszig is. Egy-egy Fahrenheit-rész ára csábítóan alacsony, mindössze tíz dollár körüli lesz (amit ha összeadogatunk, kijön, hogy a teljes sorozatért annyit fizetünk, mint három másik játékért), ezzel együtt simán megéri a játék a figyelmet, elvégre az Omikronért és a Fahrenheitbe ígért rengeteg újdonságért csak jár már ennyi megelőlegezett bizalom...

Hümér
Troppauer_Humer@hancu.com

CD GALAXIS

PC játékok, valamint multimédia programok, DVD és videófilmek nagy választékban, olcsón

3 koponya H	1 990
Addiction Pinball	1 990
Admiral Sea Battles	1 990
Afrika Sötét Titkai H	4 990
Airport Inc	1 990
Akimbo H	4 990
Aliens vs Predator 2*	9 990
Alone In The Dark 4	5 990
Alpha Centauri	2 990
Arcanum	9 990
Armored Fist 3	1 990
Baldur's Gate	4 990
Baldur's Gate 2	7 990
Battle Isle:Andosia War	4 990
Battle Realms	9 990
Battlezone 2	1 990
Black and White	12 990
Blair Witch Project 1.*	1 990
Broken Sword 2	1 990
Bugdom*	1 990
Caesar 3	2 990
Champ. Manager 3	1 990
Champ. Manag 00/01	9 990
China: Forbidden City	1 490
Civilization 3	10 990
Claw	1 990
Codename Outbreak	10 990
Comanche 3	1 990
Colin McRae Rally	1 990
Comanche vs Hokum	1 990
Commandos	1 990
Commandos 2	10 990
Cossacks	10 990
Cutthroats	1 990
Dark Reign 2	1 990
Delta Force	1 990
Delta Force 2	1 990
Deus Ex	4 990
Diablo	2 990
Diablo 2	6 990
Diablo 2 Expansion	6 990
Dino Crisis	4 990
Discworld Noir	4 990
Disney: Dinosaur	4 990
Doom Coll (1+2+Final D)	4 990
Drakula H	6 990
Driver	4 990
Earthworm Jim 3D	1 990
Emperor: Dune	12 990
Empire Earth	9 990
Europa Universalis H	6 990
Everquest Deluxe	10 990
Everquest: Luclin	8 990
Evil Twin	7 990
Evolva	4 990
Extreme Biker	2 990
F1 2001	11 990
F-22 Lightning 3	1 990
FA PL Manager 2002	8 990
FIFA 2002	12 990
Fighting Force	1 990
Flight Unlimited 2	1 990
Fly!	1 990
Flying Corps Gold	1 990
Ford Racing	1 990
Gabriel Knight 3	2 990
Gangsters	1 990
Get Medieval H	1 990
Giants	5 990
Ghost Recon	9 990
Gorky 17	2 990
GP 500	4 990
Grand Prix Legends	2 990
Grand Prix World	4 990
Grand Theft Auto	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Touring	1 990
Grim Fandango	4 990
Ground Control	2 990
Half Life	2 990
Half Life Blue Shift	5 990
Half Life Gunman	2 990
Harry Potter	12 990
Heavy Metal FAKK 2*	1 990
Heretic 2	1 990
Hidden & Dangerous	1 990
Hold hadművelet H	4 990
Homeworld	2 990
House Of the Dead	1 990
IL-2 Sturmovik	9 990
Imperialism	1 990
Imperium Galactica 2 H	2 990
Indiana Jones	4 990
Invictus	1 990
Jagged Alliance 2	2 990
Jimmy White Cueball 2	1 990
KA-52 Team Alligator	1 990
Kiss Pinball*	1 990
Klánok H	2 990
Knights & Merchants H	1 990
Kohan	7 990
Lomax	1 990
Lost Vikings 2	1 990
Lighthouse + Rama	1 990
Majesty	4 990
Max Payne	7 990
MechCommander Gold	2 990
Messiah	4 990
Micro Machines 3	1 990
Mig Alley	1 990
Might & Magic 7	1 990
Microsoft játékok	
Age of Emp 2 Gold	19 990
Flight Sim 2002 Pro	29 990
MechCommander 2	14 990
Midtown 2+Motocr2	11 990
Train Simulator	14 990
Zoo Tycoon	11 990
Monaco Grand Prix 2	1 490
Monkey Island 3	4 990
Mortal Kombat 4	1 990
Moto Racer 3	11 990
Myth 3	11 990
Nagy Balhé H	10 990
Nascar Racing 4	5 990
Nations H	10 990
Need For Speed 3	2 990
Need For Speed 4	3 990
NHL 2002	11 990
Oil Tycoon H	6 990
Oni*	1 990
Operation Flashpoint	8 990
Op Flashpoint Upgrade	5 990
Op Flashpoint Gold	11 990
Pax Corpus	1 990
Planescape Torment	4 990
Pizza Connection 2	4 990
PQ SWAT 3 Elite	2 990
Pool Of Radiance	9 990
Pro Bowl 3D	1 490
Pro Pinball:Timeshock+W	1 990
Pro Pinball:Big Race USA	1 990
Project Eden	9 990
Quake 1+2+3	11 990
Railroad Tycoon 2	1 990
Rally Trophy H*	10 990
Red Alert	3 990
Red Alert 2	10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev	6 990
Redguard	1 990
Resident Evil 2	2 990
Return TC Wolfenstein	11 990
Revenant	1 990
Risk 2	4 990
Rogue Spear: BlackThorn	6 990
Rune*	1 990
Sacrifice	5 990
Screamer 4x4 H	2 990
Sega Rally 2	1 990
Septerra Core	2 990
Serious Sam*	1 990
Settlers 4 H	7 990
Seven Kingdoms 2	1 490
Silent Hunter 2	9 990
Sim City 3000	3 990
Sims	9 990
Sims Livin' It Up	3 990
Sims House Party	3 990
Sims Hot Date	6 990
Sin	1 990
Soldier Of Fortune SE	4 990
Soul Reaver	1 990
Soul Reaver 2	9 990
Spec. Ops. 2	1 990
Speed Busters	1 490
Sports Car GT	2 990
Starcraft + Brood War	3 990
Star Wars Racer	4 990
Force Commander	4 990
Galactic Battlegrnds	11 990
Jedi Knight Gold	4 990
Phantom Menace	4 990
Rogue Squadron	4 990
X-Wing Alliance	4 990
X-Wing Collector's	4 990
Stronghold	11 990
Sub Command	12 990
Sudden Strike	5 990
S.W.I.N.E. H	7 990
Theme Hospital	2 990
Theme Park World	3 990
Theocracy H	1 490
Thief	1 990
Throne Of Darkness	7 990
Tomb Raider	1 990
Tomb Raider 2	1 990
Tomb Raider 4	4 990
Tomb Raider Chronicles	4 990
Tonic Trouble	1 490
Totally Flying, 3 rep.szim.	7 990
Totally Rollercoaster	7 990
Touché H	1 990
Traffic Giant Gold	7 990
Tropico H	9 990
Unreal Tournament	4 990
Vampire: Masquarade	1 990
Vészhelyzet H	1 990
Viper Racing	1 990
Virtua Cop 2	1 990
Virtua Fighter	1 990
V-Rally	4 990
V-Rally 2	4 990
Warcraft	1 990
Warcraft 2 Gold+B.net	2 990
Warlords 3 Deluxe	1 990
Worms United	1 990
Worms World Party	7 990
Zeus + Poseidon	8 990
Zork: Grand Inquisitor	1 990

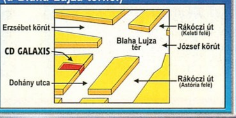
INTERNET ÁRUHÁZ
www.cdgalaxis.hu

PC játékok, multimédia programok, DVD filmek, VHS videofilmek nagy választékban, olcsón!

Az interneten és üzleteinkben is!

Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18, Szombat (Pest): 10-13
Csomagküldés Budapestre és országosan is: telefonon a nyitvatartási idő alatt ill. internet 0-24

SZOFTVER-ÁRUHÁZ
Pest – VII. kerület
Dohány u. 64. Tel.: 479-0933
(a Blaha Lujza térnél)



SZAKÜZLET
Buda – XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8. Tel.: 209-3606
(a Móricz Zs. körtérnélj) 361-4061

CSOMAGKÜLDÉS
Az ország minden pontjára!

GYORS, KÉNYELMES UTÁNVÉTELLEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Szállítási díj: 970 Ft, távolságtól és értéktől függetlenül.

Az árak az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - jön, H - magyar nyelven.

MAGIC THE GATHERING ONLINE

- **Fejlesztő:** Leaping Lizards
- **Kiadó:** Wizards of the Coast
- **Megjelenés:** 2002. késő tavasz

- www.wizards.com
  www.lplizard.com

Valamikor a múlt évezredben, úgy '92 táján egy redmondi matematikus, bizonyos Richard Garfield, besétált egy seattle-i játéknagykereskedő, bizonyos Peter Adkinson irodájába, és előadta neki világraszóló ötletét, mellyel tervei szerint fenekestül fel fogják forgatni az egész játékipart, és mellékesen dagadtra keresik magukat. Ilyesmi naponta ezrével fordul elő szerte a világban, esetünkben annyi a különleges, hogy az „őrült feltalálót" nem dobták ki perceken belül az utcára, hanem szépen végighallgatták, majd Adkinson a cége teljes vagyonát feltette Garfield találmányára, a Magic the Gathering nevű kártyajátékra. Az első kiadás (majd' 3 millió lap) két hónap alatt mind egy szálig elfogyott. Másodszorra háromszor annyit nyomtak, az már kitartott három hónapig. Harmadik nekifutásra 40 milliós készletet küldtek a boltokba, de újra csak két-három hónapra tudták vele betömni a hisztérikus vásárló-játékos tömeg száját. És így tovább... Mára a cég a játékipar legnagyobb halai közé nőtte ki magát, és ezer dologgal foglalkozik, de közülük a máig a legsikeresebb az immár tizedik évébe lépett Magic kártya, amelyik idén új dimenziókat hódít meg: online játék lesz belőle!

Élesebb memóriájú olvasóink még emlékezhetnek rá, hogy úgy 5-6 évvel ezelőtt már készült PC-s játék a Magicből, mindjárt kettő is: a Shandalar és a Battlemage. Mindkettőben egy mágust személyesített meg a játékos, aki Magic-partik képében megjelenő varázspárbajokat vív ellenfeleivel egy fantasy világban. A MtGO szakít ezzel a hagyománnyal, szerverei varázslóktól és szörnyektől nyüzsgő, tűzgolyók robbanásától hangos birodalom helyett hatalmas kártyaklubot hívnak életre, ahol a nép napi 24 órában játszik és cserélget, félóránként indulnak komoly díjazású versenyek, és állandóan zajlik ezer különféle liga és bajnokság... ez maga a mennyország egy vérbeli kártyás számára! A játékosok csak egymás ellen küzdhetnek, a gépi intelligencia kizárólag a bíró szerepét tölti be – megjegyzem, az említett két játék bukásában nem kis szerepe volt a gyenge játéktudású AI-nak...

Magic: a micsoda? Mielőtt nagyon beleszaladnánk a részletekbe, tekintsük át az alapokat - mi is az a gyűjtögetős kártya? Az alapfelállás a következő: veszel egy csomag kártyát, abban 15 lapot találsz, véletlenszerűen összeválogatva a rengeteg lapot tartalmazó készletből. Az ember alaposan bevásárol ilyen csomagokból, majd abból maga állítja össze a 60 lapos pakliját, amelyikkel játszani akar. Minél több lapod van (minél többet költöttél rá...), annál több féle, változatosabb és erősebb paklit tudsz összerakni – ez a dolog üzletileg érdekes oldala. Mivel a paklidat te tervezed meg, te rakod össze, pontosan tudod, mi van benne, viszont a paklit az ellenfél megkeveri, és véletlenszerű, hogy milyen sorrendben kerülnek a lapok a kezedbe, illetve hogy egyáltalán mi az, amit felhúzol, és mi az, amit nem. Ebből fakad a játékmenet gyönyörűsége, a logikának és az intuíciónak, a tervszerűségnek és a mázlinak, a játéktudásnak és a „labda gömbölyűségének" összefonódása. Magáról a játékról - anélkül, hogy a szabályok ismertetésébe mélyebben belemennénk - elég annyi, hogy két varázsló küzdelmét szimbolizálja, akik lényeket idéznek, és küldenek harcba, valamint különféle varázslatokat hajigálnak az ellenfélre és annak lényeire. Az online bétájában az alapszett hetedik kiadása és a legutóbbi négy kiegészítő szerepel, ez kb. 1300 féle lapot jelent, és a papír-formájú megjelenéssel egy időben tartják majd az új kiadások online premierjét is.

A kezdetek. A béta installja kellemesen sovány, mindössze két-három mega volt, de az igen hosszadalmas telepítés 70, majd a folyamatos update-elés és patch-elés közel 200 megára tornászta ezt fel – bár a végső verzióban ezeknek a letöltenivalóknak a nagy része valószínűleg már rögzítve lesz a CD-n, akkor is viszonylag sok töltögetésre (és ehhez illő stabil és gyors kapcsolatra) kell számítanunk. Ha végre sikerül bejelentkeznünk, első dolgunk a játékbeli alteregónk, vagyis az avatárunk megalkotása, ez a figura fog később minket jelképezni a játékban (megjegyzem, igen bután néz ki, amint egy asztalnál kártyázik egy páncélos lovag egy sárkánnyal, egy csontvázzal és egy tigrissel...). Sokkal kellemesebb a következő teendőnk, az alapban kapott „pénzünk" elköltése. A bétatesztelők száz pontot kaptak, és a booster (15 lapos csomag) egy, a starter (75 lapos csomag) paklik pedig három pontba kerültek a virtuális boltban. Ebből aránylag szerény gyűjteményt lehet csak összehozni (soknak tűnik az ennyiből kihozható 1500-2000 lap, de nem az, lévén igazán erős paklit csak ritka lapokra lehet alapozni, azok meg nevükhöz méltóan fehér hollók), de ahhoz

elég, hogy elkezdjünk játszani. Lapjainkat a program mappába rendezi, ebből válogathatjuk össze a játékos paklijainkat egyszerű drag and drop módszerrel. Egy lapunk egyszerre szerepelhet több pakliban is, így az erős lapokból elegendő a négy példány összegyűjtése (ennyi a legtöbb, amit egyszerre használhatunk). A pakliépítéshez és teszteléshez rengeteg beépített segítséget kapunk (statisztikák, mindenféle esélyszámítások), és ha minden tökéletes, akkor...

Párbajra fel! A tét nélküli játékokra négy hatalmas virtuális szoba ad helyet, itt mintha egy Magic-klubban lennénk, látjuk a játékosok avatárjait, ahogy üldögélnek az asztaloknál, vagy éppen játszanak – ezen felül a hely chatroomként is működik. Egy asztalra kattintva beszállhatunk nézni egy meccset, vagy kihívhatunk valakit egy partira a négy támogatott játékmód egyikében. Az első a sima „constructed play”, a gyűjteményemből összeválogatok én is egy paklit, meg te is, aztán hajrá, jól elverlek. Vannak különféle variációk a paklíösszerakás szabályaira, ezek általában arra vonatkoznak, hogy mely kiadás és kiegészítő lapjait lehet használni. Aztán lehet ugyanezt multiplayerben nyomni, legfeljebb hatan, különféle változatokban, mindenki mindenki ellen, vagy két csapat egymás ellen, esetleg a népszerű „grand melee”-t, amelynek során mindenki a tőle jobbra ülőt támadhatja csak – ezek talán a nem versenyszerű Magic legszórakoztatóbb formái. Egészen más stílust igényel az ún. „sealed deck”, amikor a játékosok kapnak egy-egy starter és két-két booster csomagot, felbontják, majd szoros időkorlát mellett összeraknak egy paklit belőlük, és azzal játszanak. Végül a játéktudást leginkább próbára tevő forma, a draft következik. Itt több (általában nyolc) játékos ül le egy asztalhoz, mindenki maga elé vesz egy boostert, felbontja, kivesz belőle egy lapot, majd továbbadja a mellette ülőnek. Az így kapott csomagból megint kiveszünk egy lapot és így tovább, amíg el nem fogy mind. Ha ezt végigcsináltuk háromszor, az összeharácsolt lapokból kezdhetünk paklit építeni... Van olyan verzió is, amikor a felbontott boosterek lapjait kiteszik az asztal közepére, majd ebből választanak sorban a játékosok a többiek szeme láttára (természetesen úgy, hogy mindenki legyen első, második, harmadik stb. választó is). Ilyenkor nem elég arra figyelnünk, hogy a legjobb lapokat halásszuk ki, azt is jó megjegyeznünk, hogy a többiek milyen lapokat vesznek ki, hogy a pakliépítés során készülni tudjunk rájuk.

Maga a parti egy stilizált asztalon játszódik, az összes lap működése szép egyértelműen le van kezelve, az egyetlen idegesítő tényező, hogy túl sokat kell az OK gombot nyomogatni. Ez sajnos kikerülhetetlen, mivel a szabályok megengedik, hogy az ellenfél körében használjunk bizonyos varázslatokat és a lényeink képességét, illetve, hogy az ellenfelünk bármilyen húzására reagáljunk – a program pedig rendíthetetlen türelemmel kérdezgeti, hogy „Az ellenfél köre megkezdődött, akarsz reagálni? Az ellenfél támad, akarsz reagálni? Kiosztja a sebzést, akarsz reagálni? Átadja neked a kört, akarsz reagálni?” Ha netán megszakad a netkapcsolatunk játék közben, tíz percünk van rá, hogy újra belépjünk, különben buktuk a partit.

Versenyek. Versenyek folyamatosan indulnak, amint összegyűlik rá kellő jelentkező, a multiplayer kivételével minden kategóriában. A boltban a pontjainkért vehetünk „event ticketeket”, ezeket kell leszurkolnunk a versenyre beugró gyanánt – viszont ha jól szerepelünk, újabb pontokat vagy kártyacsomagokat nyerhetünk. Vannak egyenes kieséses, svájci rendszerű, és körmérkőzéses versenyek is, sőt, több hétig tartó ligák és bajnokságok, csak legyen elég ideje rá az embernek! A versenyeken játszott meccsek után mindenki a sakkozók Élő-pontszámához hasonló pontokat kap, ami alapján a program egy rakat ranglistát vezet, egy-egy ilyen élmezőnyébe bekerülni hatalmas di-

csőségnek számít. A játékosok tudásszintje elég széles skálán mozog, nekem például az első draft-versenyemet sikerült veretlenül nyernem úgy, hogy a draft-tapasztalatom egy szál versenyből áll még 4-5 évvel ezelőttről. Viszont akadt olyan is, hogy borzalmasan elporoltak az enyémnél jóval gyengébb paklival... A bétateszterek között sok a profi játékos (a szó szoros értelmében profi, több százezer dolláros összdíjazású offline bajnokságok vannak, és akadnak, akik abból élnek, hogy folyamatosan nyerik az ilyeneket...), de a kocamagices is, valószínűleg a teljes verzió megjelenése erősen az utóbbiak felé fogja hozni az átlagos játéktudást. Ez persze nem baj, így a kezdőknek is több sikerélmény jut.

A piactér. A magices élet egyik legfontosabb eleme a cserekereskedelem. Ha az ember nem akarja addig vásárolni a boostereket, amíg minden őt érdeklő lapból összejön a 4 darab, megpróbálja a számára felesleges lapjait elcserélni felebarátaival olyanokra, amelyekre szüksége van. A lapok három gyakorisági kategória alapján kerülnek a csomagokba, ez nagyjából meghatározza az egymáshoz viszonyított értéküket, de innen kész, nincs több fogódzó, minden annyit ér, amennyit adnak érte, vagyis amennyire a játékosok használhatónak ítélik. Ebből adódóan rendes tőzsde alakult ki, rugalmas árakkal, és a jó érzékkel megáldott, a kezdők információhiányát kihasználni sem rest emberek (lásd még a „cápa" címszót) előtt hatalmas lehetőségekkel. A játékban mindez egy chatroom képében jelenik meg, ahol boldog-boldogtalan kiabálja a maga kis ajánlatait, meg hogy mit keres. Célszerű privát chatet kezdeményezni a megfelelőnek tűnő áldo... akarom mondani cserepartnerrel, akivel aztán kölcsönösen végignézhetjük egymás mappáját (pontosabban csak azt a részt, amelyikre beállítottuk, hogy cserére szánjuk), kiszedhetjük belőle a minket érdeklő lapokat (ő meg viszont a miénkből), majd ízlés szerinti alkudozás (szintén chat formában) után a kiszemelt lapok gazdát is cserélhetnek. A bétában a cserélgetés volt a legkevésbé kiforrott rész, de ígéretet kaptunk, hogy rengeteg újdonság fog bekerülni a végleges verzióba (név, típus, szín szerinti keresés a cserepartner lapjai között, „wanted lista" közzététele stb.). A csere – ahogyan az egész játék, a gyűjteményünk kezelése meg minden – többszörösen túlbiztosított, minden a szerveren tárolódik, mindenről log készül, minden egyes csere és parti rögzítésre kerül, sőt, minden egyes lapnak (!) külön nyilvántartják a „történelmét", hogy ki mikor bontotta, és kinek a kezén ment eddig keresztül...

De mibe fog ez kerülni? A jó hír: úgy néz ki, a végső verzió relatíve olcsó (15 USD körül) lesz, sőt terveznek egy ingyen letölthető kipróbálási verziót is, amelyben egy előre összeállított paklival játszhatunk (persze le fognak verni, mint a cölöpöt, de a játék lehetőségeinek kipróbálására mindenképpen jó). Sokkal kényesebb a havidíj kérdése. Jelenleg két koncepció áll: a fix (5-10 dolcsi körüli) havidíj, ami magában foglal egy rakás elkölthető pontot, illetve a nulla havidíj, ami mellett tetszőleges mennyiségű pontot vásárolhatunk a Wizards online boltjában.
A bétateszterek között ez utóbbi rendszer terve a népszerűbb, lévén pontokat versenyeken is lehet nyerni... De ezen felül lesznek rendes pénzdíjas versenyek, sőt, világbajnokság, meg minden, amire csak egy magices vágyhat... a kezdők pedig nyugodtan vágjanak bele, de vigyázat: borzasztó hamar lenyeli az embert ez a játék offline formában is, online-ban meg pláne!
Mire ezek a sorok megjelennek, a zártkörű béta véget is ér, és kezdődik a nyílt kör, 30000 résztvevővel, akinek van kedve/ideje, ugorjon be – gumicukor néven keressetek –, és szerezzen sok dicsőséget a Hungary klánnak!

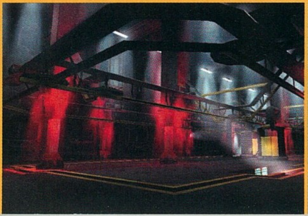
Hancu
recyclebin@hancu.com

CONSEAL

- **Fejlesztő:** Similis
- **Kiadó:** JoWood
- **Megjelenés:** 2002

- www.similis.com
  www.jowood.com

Kitty. Ennél ártatlanabb nevű női főszereplőt nehezen tudnék elképzelni. Hiába, egy fiatal, karcsú lány a játékdoboz előlapján jóval nagyobb eladásokkal kecsegtet a többnyire az erősebb nemhez tartozó játékosok körében, és ezt a német illetőségű Similis fejlesztői is jól tudják. Ha azt is elárulom, hogy a játék külső nézetet használ, egyből mindenki Tomb Raider klónra gondolna, pedig a program a birkatürelmet igénylő ugrálások helyett a lopakodásra, gondolkodásra, és kisebb részt a harcra helyezi a hangsúlyt.



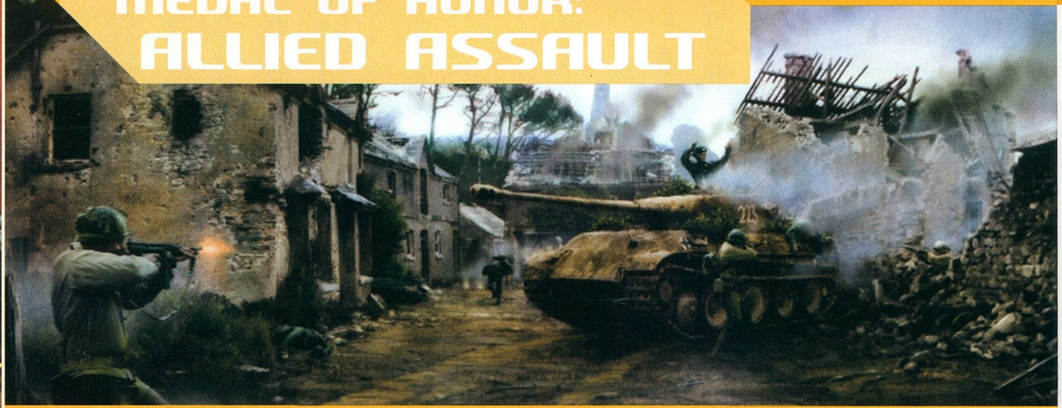
A játékmenetre vonatkozóan messzemenő következtetéseket vonhatunk le arról, hogy kalandjaink során legfontosabb segédeszközünk a radar lesz. Ezen a Metal Gearhez hasonlóan, folyamatosan figyelhetjük ellenfeleink látó- és hallótávolságát, és ezeket figyelembe véve kell lopakodnunk. Számos fegyver áll rendelkezésünkre, de ezeket csak végszükség esetén, és akkor is nagyon precízen érdemes használnunk, mert a készítők teljes valósághűségre törekedtek, így már egy-két lövéstől padlót fogunk.

Persze ez mesterlövészpuskával vagy páncélököllel a kézben kevésbé jelent gondot, ellenben az alapfegyver pisztoly, shotgun vagy gránát esetében annál inkább. Ennek megfelelően fő célunk az őrt álló katonák kikerülése, elcsalogatása és kijátszása lesz, végső esetben pedig fegyverünk használata. Ellenfeleink folyamatosan kommunikálnak, illetve segítik egymást, és habozás nélkül riadót fújnak, ha meglátják valamelyik társuk holttestét, így ezek eltüntetésére is gondot kell majd fordítanunk. A készítők elmondása szerint a történet teljesen lineáris lesz, ezt kárpótlandóan viszont hosszú kalandokat ígérnek. A mérsékelten eredeti történet szerint Kitty Hawks az Angol Légierőnél szolgált, ám egy szerencsétlen küldetése során lelőtték helikopterét az Atlanti-óceán egyik katonai bázisként szolgáló távoli szigete felett. Kitty szerencsére túlélte a zuhanást, így miután magához térünk vele – enyhe képzavar - , megkezdhetjük az idegen sziget felderítését. Az első küldetés egy épkézláb rádió keresése lesz, amellyel segítséget hívhatunk. Hamarosan kiderül azonban, hogy a mentőexpedíció sikere érdekében először ki kell kapcsolnunk sziget légvédelmét, és ez a munka újabb és újabb feladatokat szül majd. Arra is fény derül, hogy a sziget tudósa valami szörnyűséges új fegyveren dolgozik, és ha már ott vagyunk, meg kell őt akadályoznunk ebben.

A játék a Similis saját berkeiben fejlesztett grafikus motort fogja használni, amelyről elnevezésénél – XLR8 engine – többet mond, hogy pályánként mintegy félmillió poligon megjelenítésére képes. Meglátjuk, mire lesz ez a szám elég az év közepén megjelenő egyéb, látványosnál látványosabb programok közepette, mindenesetre a fákon átszűrődő napfény szerintem határozottan jól néz ki, nem különben jól van „megformálva" a szöszke főszereplő is. A rövid átvezető animációk vegyesen használják majd a játék grafikus motorját és előre rendelt mozikat. Az eredeti német változatnak biztos nagyon fognak örülni a nyelvet beszélők, mert a játék karaktereinek megszólaltatására a Julia Roberts, illetve Bruce Willis német szinkronhangját kölcsönző színészeket szerződtették. Ennél a stílusnál a többjátékos mód senkinek sem fog hiányozni, a fejlesztők e nélkül is krónikus időhiányban szenvednek, így a kézi harc még nem is biztos, hogy bekerül a végleges játékba, mely valamikor év közepén jelenik meg.

Greg5
greg5@freemail.hu

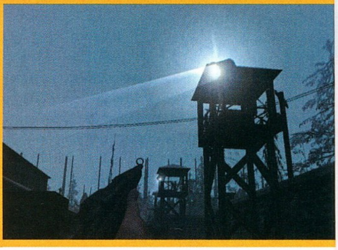
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



- **Fejlesztő:** 2015
- **Kiadó:** Electronic Arts
- **Megjelenés:** 2002. január 22.

- mohaa.ea.com
  www.EA.com

Mostanában a Második Világháború világát kedvelők igencsak dúskálhatnak az élvezetben, elég csak az előző számunkban bemutatott Silent Hunter 2-t, vagy a mostaniban szerepeltetett Wolfot említeni. A 2002-es év első ilyen játéka a Medal of Honor: Allied Assault lesz, szerencsére első kézből tudósíthatunk, hiszen az EA jóvoltából alkalmunk volt kipróbálni egy majdnem végleges verziót.



Medal of Honor?! Valószínűleg sokak előtt ismeretlen a fenti cím, ami érthető is, hiszen a MoH-sorozat első két része kizárólag az öregecske PlayStationön jelent meg (1999-ben, illetve a második Underground alcímmel 2000-ben). A játék talán a konzol legjobb FPS-e volt köszönhetően fantasztikus hangulatának és a sokak által kedvelt világháborús környezetnek. Valószínűleg mindannyiunk legnagyobb szerencséjére az Electronic Arts úgy döntött, hogy a PC-re elkészítendő Medal of Honor nem átirat lesz, hiszen ilyenből még nem láttunk igazán jót – még a legjobb játékok is minőségcsökkenést szenvednek el az igénytelen portolások miatt (valószínűleg még sokakat kísért a Final Fantasy VII, amelyből csak Alt+F4-gyel lehetett kilépni, vagy a Metal Gear Solid, amely holmi Select gombok megnyomására buzdított minket).

Az Allied Assault már a kezdetek kezdetétől PC-re készül (mellesleg lesz Xboxra is) a Team Arena-motor módosított változatát felhasználva. Amire igazán kíváncsiak voltunk, az az volt, hogy sikerül-e lepipálnia a Wolfeinsteint.

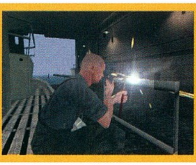
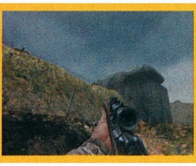
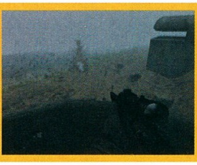
Storm the beach, Soldier! Már az E3 óta (amikor körülbelül háromórás sorban állás után sikerült bejutnunk a MoH-sajtóvetítésre) vártunk arra, hogy kipróbálhassuk magunkat 1944. június hatodikán, a nevezetes D-napon. A játék ominózus helyszíne szinte másodpercről-másodpercre a Ryan közlegény megmentése című filmet juttatja eszünkbe – már azzal a különbséggel persze, hogy abban a főhős nem hullott el percenként. A hasonlóság a film és a játék között nem véletlen, a program készítését Sasa személyes istene, Steven Spielberg felügyeli.

A Mester minden apró részletre figyel – ezért késett pár hónapot a játék (még Karácsony előtt ki akarták adni, a hivatalos megjelenési dátum jelenleg január 22.). Két irdatlanul hosszú küldetésen kellett átvergődnünk, amíg végül a partraszálló hajókban találtuk magunkat.

És amikor lenyílt a palló, akkor bizony eltátottuk a szánkat – a játékban pontosan rekreálták a film nyitójelenetét: a hajóban még imádkozó katona szinte azonnal elhullik, a víz felszínén hullák úszkálnak, mindenhol sérült szövetséges katonák hevernek, és szinte megsüketülünk a német ütegek zajától. Minden fedezéket ki kell használnunk, hogy eljuthassunk egy kis domb tövébe, majd rövid szusszanást követően fel kell szednünk némi robbanóanyagot a földről (természetesen pont az egyik géppuskafészek előtt hever...), hogy átjuthassunk a szögesdrót-kerítésen. Ha ez megvolt, akkor a többiekkel együtt meg kell próbálnunk behatolni a német bunkerrendszerbe – sok szerencsét az aknamezőn való szaladgáláshoz!

Ez leírva is izgalmasan hangzik (legalábbis remélem), hát még átélve; annyi részletet sűrítettek ebbe a pár percbe, amennyit egyszerűen nem lesz időnk felfogni. A játéktér hatalmas – a partnak nem is látszik a vége –, és mindenhol találhatunk érdekes dolgokat: valahol egy orvos próbálkozik egyik társának megmentésén, más helyütt egy fiatal katona üvöltözik szinte önkívületi állapotban, míg a harmadik katona egy harctéri rádión keresztül próbál légi fedezetet kérni – egészen addig, amíg el nem kaszálja a gépágyútűz. Pazar!

Utazd be a világot, ismerj meg érdekes embereket, és lődd le őket! A készítők megpróbáltak minél nagyobb változatosságot nyújtani a játékosoknak, az Allied Assault mind a hat pályája (egyenként 3-4 különálló szinttel) más-más környezetbe helyez minket. Elsőként Algériában kell kamatoztatni képességeinket; egy iszákos angol ügynököt kell kimentenünk Rommel táborából. Később Norvégiában kell egy tengeralattjárót felrobbantanunk, majd következik a fent említett Omaha Beach-pálya (mellesleg itt a parti rész után még néhány új fejlesztésű löveget is likvidálnunk kell). Ezt egy francia kisváros felszabadítása követi, majd

egy Királytigrist kell megsemmisítenünk a helyi gerillák segítségével. Az utolsó küldetés már Németországban játszódik, ahol egy német tisztet kell likvidálnunk.

Monotonitásra tehát nem kell számítanunk, de ez nem csak a pályákra és a küldetésekre vonatkozik, hanem fegyvereinkre is. Arzenálunk 22 tagot fog számlálni, köztük olyan klasszikusokkal, mint a Springfiled mesterlövészpuska, az M1 Garand géppisztoly, vagy a Thompson gépfegyver. Külön kiemelném a Panzerschrecket, vagyis a páncélöklöt, amellyel rocketjumpolni ugyan nem fogunk, viszont a tankok ellen ez lesz az egyetlen fegyverünk. Ellenfelek tekintetében is hasonló változatosságra számíthatunk, húsznál is több különböző rendű-rangú katonával fogunk összefutni. Találunk itt „mezei" katonát, de lesznek mesterlövészek, tisztek, motorizált katonák, és bónuszként még farkaskutyák támadásaira is számíthatunk.

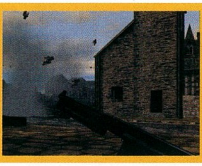
Csak okosan, fiam, csak okosan! A Wolfenstein egyik legkiábrándítóbb vonása a mesterséges intelligencia gyengesége volt – ellenfeleink csak a zseniális pályatervezésnek köszönhetően jelentettek ránk komolyabb veszélyt. A Medal of Honor alkotói szerencsére másképp gondolkoztak, és felbéreltek egy mesterséges intelligenciákat programozó figurát, Robert Fieldet, aki anno a Quake-hez írta a Frogbotot. Nagyszerű munkát végzett, hiszen már az általunk tesztelt verzióban is meg lehetett figyelni a katonák okos viselkedését.

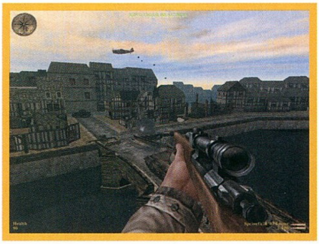
Igen sokat dob a játékon az, hogy nem egyedül kell leméSzárolnunk a nácik százait, hanem a legtöbb helyszínen szövetséges katonák is lesznek velünk – hol angol társakkal kell tevékenykednünk, hol eltévedt amerikai ejtőernyősökkel futunk össze a vadonban, hol pedig francia harcosokkal kell együttműködnünk. Természetesen a katonák mindegyike megfelelő akcentussal beszél, ráadásul nagyon sokat dumálnak: ha egy ajtó kivágódik, és kiront rajta fél tucat német gépfegyverekkel felszerelve, akkor mindegyikük elkezd parancsokat ordibálni („fedezz!", „támadj balról, én jobbról megyek", „vigyázz, itt jönnek!", „menj fedezékbe, gránátot használnak!"), amire természetesen senki nem figyel.

Robert szerencsére nem tökéletesen célzó, a hátukon is szemekkel rendelkező Terminátorokat programozott, hanem megpróbálta minél emberibb karakterisztikákkal felruházni a katonákat. Nem törnek előre bután, hanem velünk együtt, a fedezékekben bujkálva lopakodnak. Ha felderítünk pár ellenfelet, akkor azokat megpróbálják bekeríteni – ha kifogy a skuló, akkor a puskatussal csapnak oda. Pont eltalálták az erősségüket – nem hullnak el pár perc alatt, de nem is terítenek le mindenkit előlünk; ha oktalanul rohanunk előre, akkor valószínűleg elhullanak, de ha mi is óvatosak vagyunk, akkor a küldetés végéig is elélhetnek.

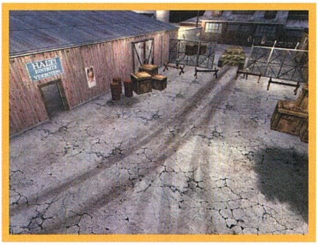
A gránátokkal kapcsolatban a készítők átvették az eredeti PSX-es Medal of Honor egyik legmókásabb részét: amennyiben valamelyik ellenfél észreveszi a felé dobott gránátot, akkor – ha nem kezd el rémülten futni a másik irányba – megfogja, és visszahajítja felénk. Ha többen vannak, akkor megesik, hogy az egyikük, hogy megvédje a többieket a robbanástól, ráugrik a gránátra – ilyenkor csak ő hal meg, a többiek pedig hőstettén felbuzdulva kettőzött erővel rohannak ránk. Még nagyobb poén, hogy a farkaskutyák is különösen vonzódnak a gránátokhoz, képesek arra, hogy visszahozzák, ledobják a lábunk elé, majd farkcsóválva várják a robbanást. Természetesen az az igazi móka, amikor már nem érnek oda hozzánk, és menet közben rántott kutyává válnak.

Hogy néz ki a zubbonya, katona?! Fantasztikus játékmenete magasan lekörözi a Wolfeinsteint, grafikailag azonban az Allied Assault marad alul. Hiába dohog mindkettő alatt az id technológiája, a Team Arena motorja, itt nem ezen volt a hangsúly. Persze a játék távolról sem csúnya, a múlt hónapban bemutatott Renegade-nél például szebben néz ki. A környezettel sincs semmi baj, hiszen a külső terek nagyon meggyőzők (a fák, a bokrok mozognak a szélben; a lámpák körül éjjel bogarak repkednek, a légitámadások hatására leomlanak a falak, épületek). A legfőbb gond a karaktermodellekkel van, ezek egyszerűen kevésbé kidolgozottak és gyengébben textúrázottak, mint amit a Wolfban láthatunk. Ez valószínűleg azért van, mert itt többször előfordul, hogy akár 10-20 katona is a képernyőn van, mindenképpen kompromisszumot kellett kötni. Az egyetlen, amivel nem voltunk meg-





elégedve, az a farkaskutyák ábrázolása volt: úgy néztek ki, mint a farkasok a Tomb Raider 1-ben... Ezzel szemben a katonák animációja nagyszerű: amikor például újratöltenek, akkor minden egyes mozdulatot látunk (benyúlnak a zsebükbe tárért!); amikor a tengerben futnak a part felé, óvatosan a fejük fölé tartják a fegyverüket, hiszen vizesen már nem vennék hasznát. Itt kell megemlítenem, hogy eddig az Allied Assaultban láttuk a legszebb lens flare-effektet; itt nem arról van szó, hogy néhány színes karika vagy hatszög jelenik meg a képernyőn, hanem a nap szó szerint elvakít minket.



A játék zenéi és hangjai is nagyszerűek, főként az utóbbiakkal voltunk nagyon megelégedve. Minden fegyvernek az igazi hangját fogjuk hallani tüzeléskor, a mesterlövészpuska csattanása például másodpercekig visszhangzik a falak között, amikor pedig tőlünk nem messze robban fel egy akna, akkor szinte megsüketülünk a zajtól; no és a katonák hangjai is életszerűek lettek, rengeteg megnyilvánulásuk van.

Katona, ön kitüntetést érdemel! A végére már csak az értékelés maradt, és azt kell mondani, hogy a látottak alapján maradéktalanul elégedettek vagyunk az Allied Assaulttal, szinte biztos, hogy ez a játék lesz az első igazán nagy durranás a PC-s játékpiacon. Spielberggel együttműködve olyan filmszerűre sikerült elkészíteni ezt a játékot, amit még nem láttunk, néha tényleg elfelejtjük, hogy a monitor előtt ülünk. Hihetetlenül élvezetes küldetések, nagyszerű mesterséges intelligencia, korhű fegyverek és az átlagnál lényegesen szebb grafika – mi kell még?!

Grath
grath@mail.datanet.hu

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | **demo**

NASCAR RACING 2002 SEASON

- **Fejlesztő:** Papyrus
- **Kiadó:** Sierra
- **Megjelenés:** 2002. február 19.

- www.papy.com
  www.sierra.com

Az embert néha érik kellemes meglepetések. Most is, mikor már azt hinnénk, hogy a játékpiacon a karácsonyi dömping után 2-3 hónapos fék következik, a méltán nagyhírű Papyrus cégnek egyszer csak újabb NASCAR játéka tűnik fel a semmiből. Az ovális pályák megszállottjainak nem kell részleteznem a NASCAR 1-4 diadalmenetét, a most bekapcsolódó érdeklődőknek pedig azt javasolnám, hogy ha az előző négy rész - eléggé el nem ítélhető módon – kimaradt az életükből, akkor az ötödik darabot (mármint ezt) el ne szalasszák!

Mindenek előtt hallgassuk meg Tom Faianót (akinek a véleménye igencsak autentikusnak számít, hiszen hat éve dolgozik a cégnél, ahol az összes NASCAR játék fejlesztésében részt vett, mára pedig a Papyrus Racing Games igazgatói székéig jutott a ranglétrán): „A játék készítése során a NASCAR 4 alapjaira építkeztünk, de néhány részletet teljesen átdolgoztunk: a hangrendszer teljesen új, a grafika még tovább finomodott - a látvány most már valóban fotorealisztikus -, és a visszajátszás funkció is kielégíti a legkényesebb igényeket. Ezeken kívül természetesen a 2002. évnek megfelelő változásokra is ügyelnünk kellett (csapatok, versenyzők, szponzorok, versenypályák). Gondoltunk a teljesen kezdő játékosokra is, nekik hoztuk létre a Driving Lessons játékmódot. Ennek során szakértő mondja el, hogyan kell vezetni a különböző pályákon. Erre a feladatra Darrell Waltripet sikerült megnyernünk (a szakma egyik nagy öregje, hosszú és eredményes pályafutása során háromszor nyerte meg a Winston Cup Series bajnokságot – T. Z.). Bízunk benne, hogy a versenyző iskola és a különböző választható segítségek (automata váltó és kuplung, ideális ív felfestése, kanyarodási segítség, blokkolásgátló) jelentősen megkönnyítik az új játékosok helyzetét, és könnyebben rá tudnak érezni arra a másfajta vezetési stílusra, amelyet a NASCAR-versenyzés megkíván."

Eddig a nyilatkozat, amely a szokásoktól eltérően ezúttal nem reklámfogás. A játék során valóban érezhető, hogy a készítők a legélethűbb szimulátort szerették volna létrehozni megalkuvások nélkül. A végleges játék kipróbálása nélkül ugyan kockázatos ilyen kijelentést tenni, de valami azt súgja, hogy a 2002 Season tarolni fog (legalábbis a maga kategóriájában). Az autó irányítása élményszámba megy, minden kormánymozdulatra, gyorsításra, fékezésre, ütközésre úgy reagál, ahogy kell (igaz, nem ültem még Stock Carban, de egészen jó a beleérző készségem, nekünk, földi halandóknak pedig be kell érnünk ezzel – a valódi versenyzés az istenek kiváltsága). A vezetési segítségek használatával még billentyűzettel is el lehet botorkálni a pályákon, de ez nagyon hamar illúzióromboló tud lenni. A kanyarodást ugyanis lehetetlen úgy megcsinálni, hogy könnyű legyen, de azért ne a gép vezessen helyettünk, és a bal nyíl folyamatos nyomogatásával állandó sugarú íven sem tudjuk tartani az autót. Marad tehát a kormány beszerzése (manapság egyre többször kell ezt a mondatot leírnom, de hát nincs mit tenni). Na, azzal aztán tényleg frenetikus élményben lehet részünk. Ahogy centiméterekre autózunk a többiektől, kivágunk a szélárnyékból, kifékezzük a másikat, a külső ívre szorulva körökön keresztül küzdünk az ellenféllel, míg végre meg tudjuk előzni, hát az maga a csoda. Ehhez hozzájárul az a valóban elképesztő minőségű grafika, amelyik a monitoron megjelenik. Jó-jó, a nézők kicsit csúnyácskák, de kit érdekel, úgyis az a lényeg, ami a pályán történik, versenyzés közben nincs idő nézelődni. Az átszerkesztett hangok tovább emelik az amúgy is a fellegekben járó hangulatot. A motor duruzsolása tökéletesebb nem is lehetne, a gumicsikorgás, az ütközések, a rádiózás szintén csillagos ötös.

De hogy ez valóban így van-e, arról Ti is meggyőződhettek, a játék demóját ugyanis megtaláljátok a CD-mellékletünkön.

Tasnádi Zoltán
tasnadiz@freemail.hu

NASCAR RACING 2002

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | **demo**

EXCALIBUR

„Hack'n'slash" és „slice'n'dice". Mindkettő ugyanazt jelenti: a 3D-akciójátékoknak azt a válfaját, amelyikben nem gépfegyverekkel, rakétavetőkkel és futurisztikus anatómiamódosító eszközökkel irtják egymást rosszarcú katonák és űrlények, hanem némi mágiával megfejelt fantasy környezetben mozgó, még rosszabb arcú barbárok, törpék és egyéb szecskajancsik kaszabolják halomra a kézre eső szörnyeket és egymást háromkezes kardokkal és négyemeletes kalapácsokkal. Előző télen a Rune és a Severance: Blade of Darkness révén két igen kellemes programban is kicsintalankodhatták magukat eme stílus kedvelői, és mindkét névre emlékszünk ma is, szóval akár a játéktörténelem nagykönyvében is szánhatunk rájuk egy-egy sort. Úgy tűnik, hogy a műfajban a Dark Reignt alkotó Auran is lát némi fantáziát, ugyanis júliusban megjelenő programjuk, az Excalibur is a virtuális hentesképzők sorát fogja gyarapítani.

- **Fejlesztő:** Auran
- **Kiadó:** TBA
- **Megjelenés:** 2002 július

- www.auran.com/excalibur

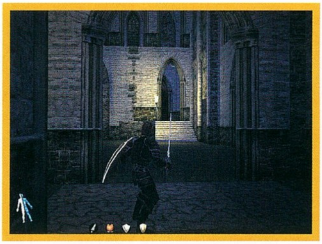
Gombóc Arthur és barátai. Mint az már a címből sejthető, a kerettörténet alapját az Arthur-mondakör fogja képezni, amelyet Sir Thomas Malory jegyzett le XIII. századi elbeszélések alapján a La Mort D'Arthur című, 1470-ben kiadott művében érdekes elegyét alkotva a mítosznak (elvégre még az sem bizonyított, hogy a legenda szerint az V.-VI. században élő Arthur egyáltalán létezett) és a hiteles történelmi tényeknek. Aki látta már a játék nevével megegyező című filmet, az tudhatja, miről lesz szó: van ez az Arthur gyerek, akinek apja, Uther Pendragon – mellesleg az Anglia nevű hétvégi telek uralkodója – egy borús napon elhalálozik. Merlin (a királyi udvar Rodolfója) tanácsára Canterbury érseke kihirdeti, hogy az ülhet a megüresedett trónra, aki kihúzza a csodás mágikus kardot, az Excaliburt a börtönéül szolgáló sziklából. A nagy trükk természetesen csak Arthurnak sikerül, és később egy titokzatos iszaplakó fehérnép, bizonyos „A Tó Hölgye" neki is adományozza ezt a túlméretezett gyíknyúzót. Arthur ezek után felvirágoztatja Angliát, egyesíti az ország lovagjait egy formájáról híres bútordarab mellett, majd kisebb kitérők után – többek között miután felesége, Guinevere és az egyik lovag, Sir Lancelot jól összeszűri a levet – megindul keletre, hogy felkutassa a Szent Grált (és mint azt a Gyalog-galoppból tudjuk, ebben a töketlen fecske repülési sebessége is fontos szerepet játszik). Végül, viharos és nem túl hosszú királyi karrier után Arthur vesztét saját hatalomvágyó rokona, Sir Mordred okozza, és az uralkodó halálával az Excalibur is visszatér A Tó Hölgyéhez. A játék valahol itt kezdődik, ám egyrészt a készítők nem nagyon árulták még el a sztori részleteit, másrészt valószínűsíthető, hogy a program története jócskán elrugaszkodik majd a mítosztól. Egyrészt ugyebár, ha már Excalibur a játék címe, akkor minden bizonnyal ez a neves csontozó kés felbukkan majd, holott amennyire én tudom, Arthur halála után A Tó Hölgye nem nagyon adogatta ki a kezéből ezt a fegyvert. Másrészt, az auranosok egy-két elejtett megjegyzése is erre enged következtetni – például szó esett holmi gonosz Holló Lovagokról, akikről aztán végképp nem szól Malory leírása –, szóval az eredeti és a játékba ültetett sztori (amely egyébként mellékküldetéseket is fog tartalmazni) körülbelül anynyira fog hasonlítani egymásra, mint Sir Lancelot Sir Khánra….

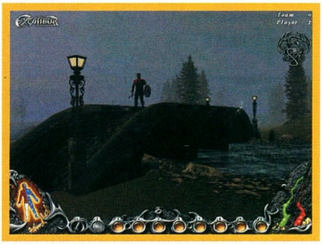
Harccal előre. A szabadon kezelt legenda ellenére a készítők sajnálatos módon nem vállalták fel, hogy több indítható karaktert kódolnak, így a Severance egyik legnagyobb dobása, a négy teljesen különböző karakterből adódó magas újrajátszhatósági érték az Excaliburban valószínűleg hiányozni fog: egyetlen önjelölt királlyal ugorhatunk neki a nagy kalandnak. A 20 és 40 közé saccolt játékórát három nagy birodalomban tölthetjük el: Albion (Anglia régies, költői neve) gyakorlatilag a britek országának felel meg – bár a készítők valamiért a IX. századba helyezték a cselekményt –, a fejlesztők által Mérgezett Camelotra keresztelt birodalom Arthur vára, amely felett Mordred már átvette a hatalmat, míg Avalon a jó ügy harcosainak békés oázisa, amolyan mennyország-féle tanya. A pályák természetesen „minden eddiginél jobbak" és „kiszámíthatatlanok" lesznek, de ha nem is adunk hitelt a gyártók fogadkozásainak, azt nyugodtan elhihetjük, hogy más élményben lesz részünk, mint a Severance esetében. Annak ellenére ugyanis, hogy az Excaliburban ugyanúgy közelharci fegyverekkel (buzogány, kard és társai) és távolról ritkító szer-

számokkal (íj, dobófejsze és hasonló huncutságok elsődleges és másodlagos tüzelési móddal) gyepálhatjuk majd a Szörny Rt. arra érdemes tagjait, mint ahogy azt a jó öreg Blade-ben tettük, az Auran játékában nem a minél magasabb csonkolt végtag/másodperc arányon lesz a hangsúly (várhatóan nem is lesz olyan véres), hanem a küzdelmek hangulatán és technikai szépségén. Ezt a törekvést támogatja a 30 fegyverhez tartozó változatos kombó-rendszer, valamint a mágiahasználat (a hókuszpókuszokat szintén billentyűkombinációkkal csalogathatjuk majd elő), ami ugyebár a Severance legnagyobb kihagyott ziccere volt. A varázslatlista a szokásos gyógyításokon és sebzéseken kívül néhány csemegét is tartogat, például vadállattá változtathatjuk magunkat, és úgy eshetünk neki az ellennek. A tereptárgyak is jobban ki lesznek használva, mint a Blade-ben, többek között várkapukat törhetünk majd be, katapultokkal céllövöldézhetünk, a várfalaknál pedig forró olajjal önthetjük le az ostromlókat. Mindez valószínűleg a multiplayer játékmódban lesz igazán mókás, ahol már választható karakterrel léphetünk arénába, és a legnépszerűbb játéktípusokban (Deathmatch, CTF, Assault, Domination) mutathatjuk, meg, ki a jani – talán a sok félresikerült kísérlet után végre normális többszemélyes opciót kapunk hack'n'slash-játékhoz, bár a játékosok maximális számáról a készítők gyanúsan hallgatnak...

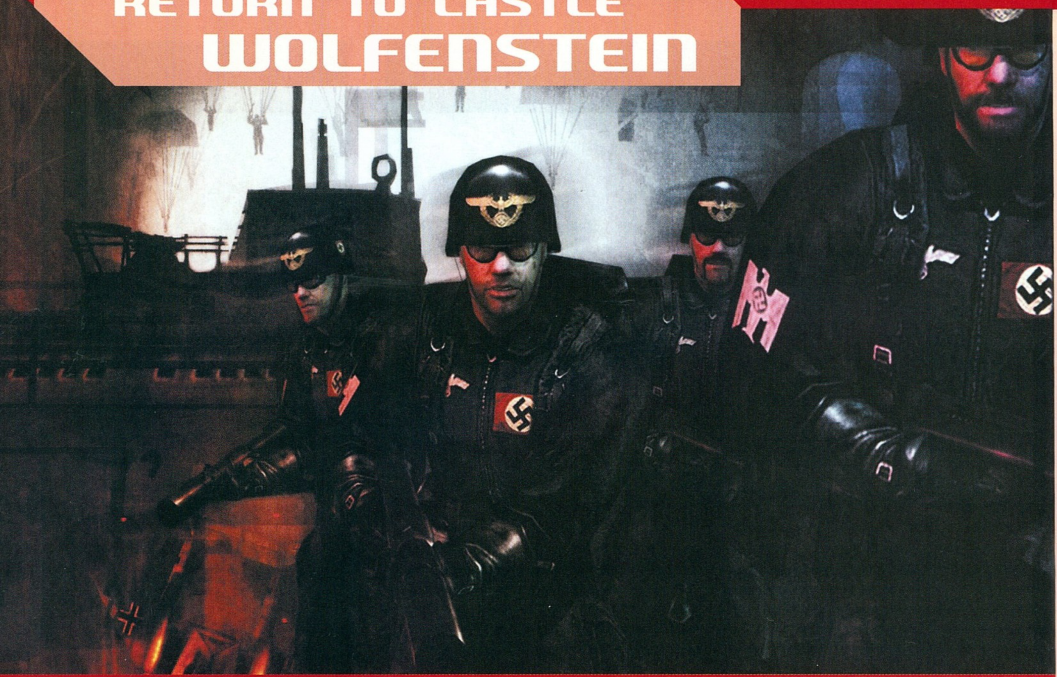
Diszkontmotor öccsöér'. Mindenképpen érdemes szót ejteni a technológiai háttérről is, az Auran ugyanis AuranJet nevű - egyébként Ausztráliában díjnyertes - motorjával egészen egyedit alkotott. A mindenféle fénykezelést és jobbra-balra shaderezéseket kezelő engine érdekes madár. Összetett, platformfüggetlen fejlesztői környezet (bár ez a „platformfüggetlen" még nem egészen igaz, az X-Box, a Linux és a PS2 alapjait még csak most gyurmázzák bele az AuranJetbe), amelynek legújabb verziója magáncélokra rongyos 99 dollárért letölthető a netről, szabadon bele lehet módosítani, esetleg tízórai és uzsonna között összedobni a Quake 4-et... A játékfejlesztőknek (akik ugye bizonyára némi hasznot remélnek az AuranJettel összehozott progitól) már borsosabb árat kell fizetniük (30.000 $-t), viszont ezt csak a játék megjelenésekor kell kifizetniük. Ezzel ugyebár az Auran jelentősen megkönnyíti a kezdő játékgyártók („garázsfejlesztők") életét, viszont magától értetődik a kérdés, hogy egy univerzálisnak szánt – és éppen ezért bizonyára a kompromisszumok jegyében fogant – motor felveszi-e a versenyt a jelen és a jövő legígéretesebb engine-jeivel (Doom3, LithTech 3.0, Unreal Warfare)? Kis hazánkban az Excalibur magas gépigénye is gondot okozhat (a készítők szerint GeForce3 nélkül is neki lehet esni a programnak, csak nem érdemes), engem mégis a játékmenet körüli hallgatás aggaszt a legjobban. Az Auran tagjai a neten fellelhető interjúikban egyáltalán nem emlegettek például RPG-elemeket, sőt, kiemelték, hogy a program nem a karakter, hanem a játékos ügyességére épít. Emellett nem látom jelét nagy újításoknak - félek tőle, hogy „csak egy klón" sül ki belőle. Ezzel együtt amint megjelenik, rávetem magam, mert egyrészt egyszer biztosan érdemes lesz végigjátszani, másrészt talán a hack'n'slash az egyetlen olyan játékműfaj, ahol még multiplayerben nem gyaláztam le Sasát...

Stöki
stoki@vogel.hu





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



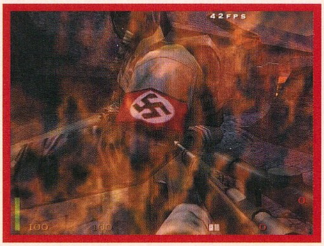
Fejlesztő: Gray Matter-Nerve

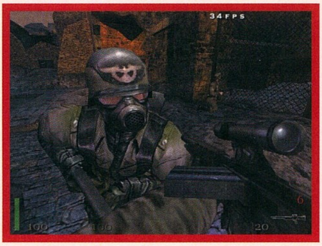
Kiadó: Activision

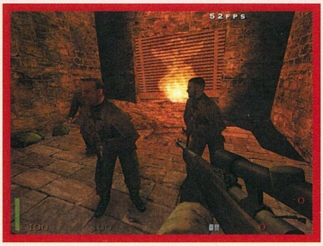
www.activision.com

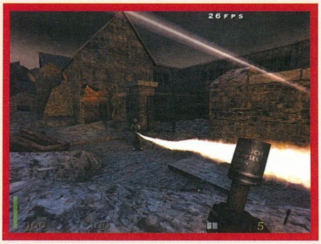
www.planetwolfenstein.com

Jó helyen, jókor? Zavaros, bizonytalan időket élünk. Az iparágat recesszió sújtja, a szoftverfejlesztések java, legyen szó akár olyan nagy horderejű projektekről, mint az Undying, a Black and White vagy a Commandos 2 sorra elvéreznek, legalább is abban az értelemben, hogy az eladásaikból származó bevételek még a fejlesztések költségeit sem képesek fedezni. A felmerülő nehézségekre az Xbox (és sok-sok pénz) révén a Microsoft egyfajta alternatív megoldást kínál, és bár a kitűzött terv a Sony hadállásainak gyengítése, mégis azt tapasztaljuk, hogy az új konzol színrelépésének „áldásos" hatásaként, a „játékgyárak" PC-s produktivitása máris csökken. Reményeink szerint ez az állapot csak az átmeneti időszakra lesz jellemző, és a kedélyek is lecsillapodnak majd, amint az Xbox beékeli magát a klasszikus PC-s és konzolos világ között húzódó űrbe. Persze az nem elképzelhetetlen, hogyha ez túl jól sikerül neki, akkor az eddig megszokott arányok felborulhatnak, és a jövőben konzolokra készül majd a játékfejlesztések meghatározó százaléka. Ennek az „átzuhanásnak" lehet az egyik sarkalatos pontja, hogy a PC-n jelenleg nagy sikerrel futó játékkategóriák Xboxra áttelepíthetők-e, és ha igen, akkor a folyamat milyen veszteségekkel jár majd. Tulajdonképpen a Microsoftnak és a hardvergyártóknak jelentős érdekeik fűződnek a PC-s játékpiac innovatív, prosperáló voltának fenntartásához, ezért elképzelhető, hogy pár „only Xbox" felirat megvásárlását követően a Dobozra és PC-re írt játékok jól kiegészítik majd egymást teljesen lefedve a digitális korban szórakozni vágyó fogyasztók eltérő igényeit. Nem kétséges, hogy ilyen felbontásban az RTS-ek, azaz a valós idejű stratégiai játékok, vagy például a teljesen konzolos stílusú verekedős játékok hol kapnak majd helyet. Az FPS-ek (First Person Shooter) viszont némi módosítással tipikusan keresztplatformos kategóriát képezhetnek, de szerencsére ott tartunk, hogy PC-n ennek az egész „jelenségnek" mára már kialakult kultúrája van. Egyrészt ez valamilyen szinten biztosítja a játékok sikerét, másrészt pedig a megvásárolható engine-eknek hála lerövidül a fejlesztési idő, így könnyebb a hardverekre optimalizálni, ráadásul a felszabaduló idő egy részét a programok tökéletesítésére lehet fordítani. További előny a billentyűzet és az egér kombinációjával elérhető gyors, pontos és kényelmes irányítás, az internetes kapcsolódás potenciális kihasználhatósága és végső soron az éppen időszerű csúcshardverek erejének latba ve-









tése. Mindezek összessége adja, hogy a kategória képviselői ezekben az ínséges időkben is biztosan állnak a lábukon, és miközben sorra kerülnek a boltok polcaira, pusztán a megjelenésükkel is némi nyugalmat hoznak. (Mondjuk különösen annak, aki épp most vásárolt videokártyát egy Xbox áráért, na meg persze a PC-s játéklap-szerkesztőknek:).)

A karácsonyi időszakra duplán kijutott a jóból, hiszen az Aliens versus Predator egészen kiváló folytatása után olyan játékkal köszönthettük az újévet, amelynek a gyökerei egészen ennek a korábban említett „FPS kultúrának" a születéséig nyúlnak vissza. A kilencvenes évek elején pár lelkes fiatal srác megalakította az id software-t, és rögtön az első komolyabb játékuk felhelyezte őket, az akkor még csak gyerekcipőben járó számítógépes játékipar képzeletbeli térképére. Hirtelen meghatározó tényezők lettek, világszerte önkéntes ügynökök milliói irtották a nácikat a Wolfenstein 3D-ben, amely a Sim City békés városfejlesztése mellett sokkal akciódúsabb, véresebb és bizonyos csoportok számára kétség kívül szórakoztatóbb játékmenetet hozott. Egyértelmű volt, hogy erre a forradalmian új játékkategóriára az emberek vevők, így hamarosan kézhez kaphattuk a Doomot, amely egyrészt megteremtette PC-n a hálózatos játékot, másrészt pedig az első programnak számított, amelyik a társadalom egy szűk rétegéből heves ellenérzéseket váltott ki. Akkoriban szinte divat volt az id-t okolni a gyerekek rossz irányba történő befolyásolásával, vagy épp sátánista szimbólumok életre keltésével. Mindezek ellenére John Carmackék zsenialitása jobban visszagondolva tényleg csak elismerést érdemel, hiszen a következő fejlesztésükkel létrehozták az első valódi 3D-s környezetet, és mindemellett a Quake internetes támogatása révén végre létrejöhettek az első, helyileg kötetlen összecsapások. Olyan időszak volt ez, amikor mindenki érezte, hogy valami új és meghatározó esemény részese lehet, változik a világ, és az a szerencse éri, hogy épp ennek a változásnak a közepén találja magát. Megalakultak a klánok, felkerültek a hálóra a quake-es

Csapatban szép az élet!

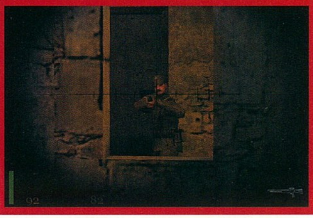
A RTCW internetes részének nyüstölése Magyarországon is a teszt megjelenésével vette kezdetét. A nép soha nem látott lelkesedéssel harapott rá a partraszállást rekonstruáló küldetésre. Ez a pálya is küldetés-alapú (objective based), ami a neten a legközkedveltebb típus. Itt tud leginkább kibontakozni egy-egy ésszerűen összedolgozó csapat. A teljes változat megjelenésével szerencsére még több hasonlóan nagyszerű pályát kaptunk. A siker titka a jól átgondolt térképek és fegyverek (kivétel a nagy sebzésű lángszóró), na meg az a valami, amit az egyjátékos részben egészen a „The end" feliratig kutattunk. Mivel túlélési esélye kizárólag a csapatoknak van, a magányos farkasok ideje végképp lejárt. Egy tízszemélyes, magánzó supermaneket tömörítő csorda egy ötfős, jól stratégiázó és összetartó csapat ellen legfeljebb gyenge tavaszi szellő.

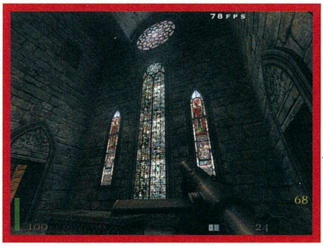
Ebben a kategóriában már egy ideje jelen van a Counterstrike, mely kőkeményen tartja első helyét. A RTCW talán a pályákban tud többet nyújtani (grafika és hasonlók most nem lényegesek). Ezek mind nagyon precízen megtervezett mestermunkák. Mivel minden helyre, stratégiailag fontos pontra legalább kétvagy akár háromféleképpen is eljuthatunk, a campelés (elbújok, és sunyin mindenkit kiszedek a mauseremmel) szinte tökéletesen kizárt. A hősies kirohanások úgyszintén.

A nagyvilágban rengeteg szerver üzemel, melyeken a háborúk éjjel-nappal folynak. A magyar oldalon sem kell panaszkodnunk, több szerver is várja az önkénteseket. Persze aki csak most kapcsolódik be, jobb, ha megfigyelőként (spectator) előbb végignéz pár összecsapást. Minden elfogultság nélkül állíthatom, hogy a magyar oldal igen erős, még ha a klánokba verődött mestereket leszámítjuk, akkor is gyakran találkozhatunk spontán verbuválódott, de nagyszerűen teljesítő csapatokkal.

Az őrületet elhomályosíthatja azonban az a pár jellemtelen alak, akik valamilyen módon cheatelni, csalni próbálnak. Ugyan a magyar szervereken erre kínosan ügyelnek, és rögtön kitessékelik az ilyet, a Nerve Software hamarosan frissítés formájában elérhetővé teszi a PunkBuster anti-cheat kiegészítését. Ez szerver- és kliensoldalon egyaránt megakadályozza a csalás lehetőségét.

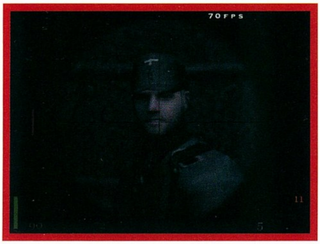
Martinm_HUN





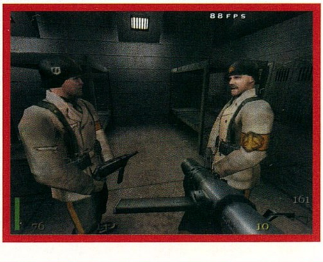
honlapok, mindenki lelkesen játszott éjjelekig, vagy épp chatelt, honlapot készített, bárhogy is, de használta az internetet, és a hasonló érdeklődésű emberek nagyobb csoportjával tartotta a kapcsolatot. Ez akkor nagyon újszerű és magával ragadó volt, nem kétséges, hogy ilyen értelemben a Quake hozzájárult ahhoz, hogy az internet gyorsan terjedjen, és nagyobb popularitást kapjon. Közben elérkeztünk a Quake3-hoz és a Team Arenához, és ha visszatekintünk, akkor láthatjuk, hogy az id mondhatni méltatlanul magára hagyta első projektjét, amely meghozta számára a világhírt. Mivel az ötleteik folyamatosan más irányba húzták őket, ezért úgy döntöttek, hogy a Wolfenstein jogait kiadják a kezükből, így a nagyközönség nosztalgiázhat egy sort, miközben az id-nél a kasszában nem csak az ötletért, hanem a 3D-s motorért is csengetnek. Igaz, hogy a lehetőség két tulajdonképpen „baráti" céghez került, így a Return to Castle Wolfenstein gyakorlatilag az id szűrőjén is átment, és úgy hírlik, hogy a készítése során a Gray Matter, a Nerve és John Carmackék többnyire azért együttműködtek. Végül, bizonyára felmerül a kérdés, hogy miért is kell két fejlesztőcsapat egyetlen játékhoz? Nos, számtalan negatív példából kiindulva a Wolfenstein újraélesztése kapcsán mind single player, mind pedig multiplayer módban egy jól kidolgozott program megalkotása volt a cél, így ezt a két részt szétválasztották, azaz a fejlesztés különálló csapatok kezébe került. Ez mindenképpen jót tett a végeredménynek, mert senki nem aprózta el magát, még akkor is, ha sokan úgy gondolják, hogy a Gray Matter és a Nerve nem végezett hasonlóan jó munkát. Igaz, hogy ezt megítélni sem könnyű, hiszen a feladatuk is eltérő nehézségűnek titulálható.

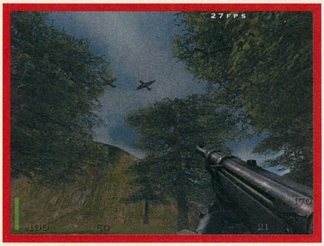
Emlékszem, hogy a RTCW bevezető animjának első megtekintésekor végigfutott a hátamon a hideg, és bár volt, aki nem győzte hangoztatni, hogy ez milyen Diablo lopás, a hasonlóságok a hatáson mit sem rontottak. Előzőleg nem sokat foglalkoztunk a történettel, ezért örömmel szembesültünk a fantasy környezettel, és összeszűkült a szemünk, amikor feltűntek a régmúlt ereklyéi után kutató nácik. Az intro igazi telitalálat, a végén a hatásvadász zene és a berobbanó felirat a szemlélőt kellőképp felvillanyozza, és még a sokadik lejátszással sem válik unalmassá. Már itt elhangzik a második világháborús Németország legrettegettebb vezetőjének, Heinrich Himmlernek a neve. A kerettörténet időpontja valamikor 1943-ra esik, amikor is a tengelyhatalmak számárára a háború már elérkezett a kedvezőtlen fordulatokhoz. Miközben a Wehrmacht minden erejével azon van, hogy megakadályozza a frontvonalak összeomlását, és elkeseredetten küzd a megszállt területekért, a Führer egyre többet emlegeti a németek csodafegyverét, amely meghozza majd számukra a végső és totális győzelmet. A szövetségesek ekkor már nem követik el azt a hibát, hogy kijelentéseit pusztán blöffnek vegyék, hiszen a vészharangokat az egyre sikeresebben működő hírszerzésük is folyamatosan kongatja. Nyugtalanító hírek érkeznek Németországból, ahol titkos telepeken nagy hatótávolságú rakétákat, sugárhajtású repülőgépeket és pusztító erejű fegyvereket fejlesztenek. Az őrült tudósoknak „hála" a tökéletes katona előállítása is folyamatosan napirenden van, olyannyira, hogy az embertelen kísérletek lassan meghozzák gyümölcsüket, és hamarosan bevetésre kerülnek az első két lábon járó acélszörnyetegek. Mindezek mellett a nácik megszállottan kutatnak az



okkult irodalom nagyhatalmú ereklyéi iránt, hiszen a párt idealistáinak meggyőződése, hogy a német nép világuralmi törekvései egybeesnek a magasabb rendű szellemi hatalmak földi céljaival. Bár a háború sorsa tulajdonképpen a keleti fronton már megpecsételődött, ám ekkor még a hátországban, ha szűkösen is, de rendelkezésre állnak a kutatásokhoz szükséges eszközök. Fenyegetően lóg a levegőben a „mi van akkor, ha mégis sikerül nekik" kérdés, hiszen elképzelhető, hogy a több szálon futó események újabb váratlan fordulatot eredményeznek. Itt lépünk a színre B. J. Blazkowitz szövetségi ügynök szerepében, hogy az éppen aktuális náci reménysugarat örökre eltemetve bebiztosítsuk a szövetségesek végső győzelmét.

Los du idiot, die american spy hier! A Gray Matternek köszönhető single player móddal kapcsolatban a megjelenés pillanatára jelentős elvárások fogalmazódtak meg, amelyek egyrészt a folyamatos marketingtevékenységnek, másrészt a legendás elődnek voltak köszönhetők. A játék menüje ízléses, tartalmazza a Quake motorhoz már szokásosan társított beállítási lehetőségeket, illetve ezeken felül némi extra, hardveres támogatást is biztosít az Nvidia és Radeon (bár a trueform nem tűnt életképesnek) tulajdonosainak. Az első küldetések nem is okoznak csalódást: a látvány, a hangulat és a kivételesen jó AI megteszik a kellő összhatást. Visszatérünk a kastélyba, ahol a kandallók és a fáklyák barátságos tüze (érdemes bekapcsolni a dinamikus fényeket) megvilágítja Hitler portréit és a jól ismert náci jelképparádét. A fizika a Q3 engine-nek hála tökéletes, és bár a látvány nem tekinthető forradalmian újnak, azért a karakterek kidolgozottsága már az első pillanatban szembeötlő. Idővel rájövünk, hogy a Wolf pályáinak nagy része alapvetően kétféle stílusban játszható. Egyfelől annak ellenére is lehet benne darálni, hogy az ellenfelek okosan mozognak, azaz jól „játsszák" a tapasztalt német katonát. Mindez azonban kevésnek bizonyul, ha a váratlan támadásainkat pontos fejlövésekkel kombináljuk, és ügyelünk arra, hogy az akcióknak csak teli tárral induljunk neki. A másik módszer az állandó lopakodás, ezt néhol a program mindenképpen megköveteli. Ebben segít, hogy három fegyverünkön távcső is lesz, azaz ha a szükség úgy kívánja, az ellenségeinkre kellő távolságból is lecsaphatunk (persze ez fordítva is igaz). A fegyverek sorát az egyszerű Colt és a Parabellum nyitják, majd már szinte a kezdéskor megkaparintjuk a MP40-es gépfegyvert és a Mauser Rifle orvlövész puskát. A klasszikus FPS-ekben megszokott egy kategória - egy modell felosztás helyett a Wolfban háromféle géppuskát és ugyanennyi távcsöves fegyvert gyűjthetünk össze, és erre jönnek még az igazi nyalánkságok, mint a Panzerfaust, a lángszóró és két helyi csodafegyver, a Venom és a Tesla, amelyeket a németektől zsákmányolunk majd. A rakétavető (Panzerfaust) nem dominál a küldetésekben, ellenben a gépfegyverek és az orvlövész puskák végig kiválóan használhatók, és a keményebb „terepeken" jól jön majd a helyi chaingun, a Venom pusztító ereje is. Bár a lángszóró az egyik legkevésbé hatékony játékszer, talán azt mondanom sem kell, hogy az utunkba akadókat – amennyire csak a tartályok engedték – lelkesen sütögettük. Különösen öröm az ilyesmi, ha már összefutottunk olyan német katonával, aki Blazkowitzot halálos pontossággal változtatta égő fáklyává. Ezek után a kémszakmában az ilyesmi már presztízskérdés:). El-





mondható, hogy a fegyverek terén a RTCW kielégíti a játékosok igényeit, és hogy a változatosságuk pozitív tényezőként esik latba a játszhatóság megítélése kapcsán. Az ellenfeleink között találhatjuk a haderő átlagos katonáit, de szembekerülünk a korábban már emlegetett SS vezér halálfejes kommandósainak elit alakulataival is. Ugye a „lovagrend” felügyeli a természetfeletti jelenségek utáni kutatásokat, illetve biztosítja a titkos telephelyek megközelíthetetlenségét, továbbá, ha a szükség úgy kívánja, erősítésként bármikor bevethetők. Kifejezetten veszélyesek, és a játék egyik legnehezebb részét állítják elénk az SS különlegesen képzett női katonái, akik csapatban dolgozva legendás precizitással vetnek véget a jóképű szövetséges ügynökök életének. Amikor épp nem csodafegyverek véglegesítésének pillanatait vesszük szemügyre, akkor hozzácsapódunk az elvakult halálfejes vezetők okkult kutatásaihoz. A katakombákban a felbolygatott természetfeletti hatalmak és hitvány csatlósaik nem képesek különbséget tenni a nácik és a jó ügyért munkálkodó kémek között. Számukra mindenki betolakodót jelképez, s mint ilyen, a bátorságáért egyben az életével fizet. A „realista” részek mellett ezek a pályák határozottan feldobják a játékot, szerintem a hangulat is itt éri el a tetőfokát. Félelmetesek a hangok, a sírokból előmászó zombik, a poros földalatti csarnokokban életre kelő halállovagok. Később a program „bedurvul”, szembekerülünk a tökéletes katonákkal és a Loperekkel, akik a legnehezebb fokozaton már ijesztően hatékonyak. Ezek az emberi felsőtestből és gépi implantokból létrehozott szörnyetegek könnyedén átugorják a fél képernyőt, és villámszerű támadásukkal pillanatok alatt ledarálnak. A küzdelem az ellenfelekkel többnyire élvezetes, hiszen a készítők kellő időt fordítottak az AI programozására, tökéletesítésére. A katonák „jól nyomják”: ha kell, fedezékbe húzódnak, visszadobják a gránátokat, riadóztatnak, vagy képesek arra is, hogy kövessenek a fél pályán keresztül. Épp egy ilyen jelenetre volt példa, amikor a távolból lövöldöző gyalogost faképnél hagyva pár ajtót hátráltam, majd nekikezdtem az első adag karácsonyi bejglinek. Eltelt egy kis idő, talán épp átnyergeltem a mákosról a diósra, amikor is megjelent előttem a katona, elkezdett kiabálni, hogy itt az amerikai kém, és egy sorozattal lekaszált a képernyőről. Később alaposan megfizetett arcátlanságáért, de azért ez egy jó pont a Wolfnak:). Hasonlóan intelligens megoldás volt, amikor az egyik őrtoronyból lemászott az ott posztoló katona, és a lelőtt társai helyett megpróbálta bekapcsolni a jókora távolságban lévő őrbódéban elhelyezett riasztót. A zombi lovagok is ügyesen használják a pajzsukat, szemből csak nehezen sebezhetők. Más kérdés, hogy ha eloldalazunk előttük, és oldalba kapjuk őket, akkor nagyon gyorsan kiiktathatók. Végül az utolsó meglepő (megrázó) személyes élmény a tökéletes katona prototípusával kapcsolatban ért. Némi úszkálás után kijutottam egy titkos részre, ahol az ablakon keresztül, mondhatni páholyból nézhettem végig, ahogy ez a derék legény pár rakétával darabokra szaggat egy Lopert. Öröm volt nézni, ahogy az egyik legkellemetlenebb ellenfelem darabokban zuhan a vasrácsokra. Aztán a tökéletes katona igen határozott mozdulatokkal kinyitotta az ajtót, és útjára küldött egy rakétát. A megdöbbenésből időben ébredtem, ezért az ellencsapás sem késlekedett. Miközben a rakéták elsüvítettek egymás mellett lepergett előttem az életem, és csak azzal vigasztalhattam magam, hogy látom még, ahogyan az ellenfél is végzetes találatot szenvedett:). Végül csak azt láttam, ahogy telibe kapott a rakéta, mert mint kiderült ő az ajtó miatt könnyen fedezékbe vonulhatott. Szerencsére már csak a múltat jelentik az adott területen bután „cirkáló” ellenfelek.

Az átvezető animációk mellett mérsékelten maga a felépített világ is él, gondolok itt arra, hogy a katonák néha elsétálnak a társaikhoz, és váltanak pár mondatot, vagy épp a harc hevében egymást biztatják, esetleg a feletteseik a beosztottaknak adnak utasításokat. A német akcentus és az angol szövegbe „csempészett” német szavak régi slágertéma filmekben, játékokban egyaránt, de szerencsére ezen a téren a Wolf is élen jár. Ahogy nekiveselkedünk a küldetéseknek, kijutunk a kastélyból, leereszkedünk a sífelvonóval, majd szembeszállunk a zombik hadseregével. Jók az átvezető animációk, a sífelvonós rész fantasztikusan látványos, a katakombákban pedig mintha a bőrünkön érezhetnénk a sok-sok port és a szinte tapintható rosszindulatot. Lelkesen azt gondoljuk, lám-lám, milyen jó kis játék és még előttünk a java. Utólag visszagondolva valami mégsem stimmel, és ahogy haladunk előre a történetben ez az érzésünk egyre jobban kibontakozik majd.

Multiplayer. Mintegy jelezve az ismert tényeket a Wolfban a multiplayer módot az egyszemélyes küldetésekről teljesen leválasztották. Külön ikonnal indíthatjuk a desktopról, ám a menü és a pályák, ha némi átalakítással is, de a single playerből ismerősek lesznek. A Nerve, szakítva az egyszerű deathmatch jellegű összecsapásokkal, a RTCW-ben az összetettebb játékstílusokra fektette a hangsúlyt. Gyakorlatilag a Quake engine lehetőségeivel ötvözték az UT-ben újdonságként bevezetett Assault és Domination MOD-okat. Az alapelgondolásokat kibővítették az eltérő karakterekkel (medic,

soldier, engineer, lieutenant) és az egészet valósághű, háborús környezetbe helyezték. Mivel a feladatok végrehajtása (tengeralattjáró felrobbantása, stratégiailag fontos helyek elfoglalása stb.) eltérő karakterek csapatmunkájára épül, és ezt mindkét oldalon megköveteli, ezért a játék igazán csak nagyszámú résztvevő esetén élvezetes. Ennek és a F2F jellegű küzdelmek hiányának köszönhető, hogy a Wolf egyetlen „élettere" az internet, itt viszont már a demo megjelenése óta töretlenül népszerű. A végleges játék mindezt a megfelelő rangjára helyezte, ezét nem is meglepő, hogy az internet szolgáltató egyelőre képtelen az ADSL-megrendeléseit teljesíteni, hiszen a karácsonyi időszakban a küzdelmekhez egy sor Wolf rajongó kapcsolódott volna. Nincs is felemelőbb érzés, mint 15-20 bajtársunkkal karöltve megkísérelni a normandiai partraszállást, elkerülni a géppuskafészkek szórását, felrobbantani az utunkban álló falat, majd kiebrudalni a másik csapatot védekező pozíciójából. Ráadásul akkor sincs baj, ha mindez nem sikerül, mert esetleges találat esetén a csapat orvosa még mindig feltámaszthat:).

Kémjátszmák. Az események úgy alakultak, hogy mire RTCW-nel érdemben tudtam foglalkozni, a szerkesztőségben már mindenki végigjátszotta. Sasa és Tigriske szerint a Wolf grafikailag nagyon erős, de single playerben ezen felül abszolúte semmi különlegessel nem szolgál, és akkor itt pont, hiszen ezzel a játékot az átlagos kategóriába süllyesztették. Kezdetben ezzel nem nagyon akaródzott egyetértenem. A legnyomósabb érvük az volt, hogy a közel egy éve megjelent NOLF (No One Lives Forever) az új FPS-re minden tekintetben alaposan ráver. Mivel valahogy ez kimaradt az életemből, ezért nekiugrottam, és pár álmatlan éjszaka után azt kell mondanom, hogy beállok a sorba, és a fent elhangzottakat csak megerősíteni tudom. Leszámítva a multiplayer részt, a NOLF tényleg minden tekintetben ráver a Wolfra, a helyzet pedig azért is kritikus, mert a fejlesztőknek sem az engine megírásával, sem a többjátékos mód csiszolgatásával nem kellett törődniük. Talán ezért is hihette mindenki azt, hogy készülőben az új trónörökös, és a RTCW küldetésrésze is legalább akkora áttörés lesz, mint a Half-Life volt annak idején. Ugyan az AI és a fegyverek rendben vannak, de a grafika a nagy ívű megoldásokat a látványossága ellenére is teljességgel nélkülözi. A pályadesign pedig helyenként kifejezetten ötlettelen. Ezzel szemben az Undying és a NOLF minden dicséretet megérdemel, az első a varázslatos hangulatú helyszínekért, az utóbbi pedig a változatos pályákért és az igényesen feltextúrázott alapokért. A Wolfban idővel elmaradoznak az átvezető animációk, és csak a kissé unalmas eligazítások maradnak. Ezt még túlélnénk, de sajnos néha a küldetéseket is megüli valami nyomott hangulat, ami talán annak is köszönhető, hogy a pályák túl „üresek". Ilyenkor igazán belekóstolhatunk a magányos hősök életébe. A légi bázis erre jó példa, hiszen lehet, hogy a hangulat-visszaadás tökéletes, viszont bizonyos esetekben talán érdemesebb lett volna a játszhatóságot és a jó értelemben vett interaktivitást növelni. Igaz, a Forest Compoundot egész jó belőtték, itt folyamatosan lopakodni kell, de ennek ellenére mégsem válik unalmassá. Hasonlóan említésre érdemes Kugelstadt is, ahol egy tankot kell biztosítanunk a páncéltörők ellenében, miközben az égő város utcáin garantáltan olyan grafikai élményben lesz részünk, amelyet a Q3 engine kapcsán referenciaként lehetne emlegetni. Összességében a RTCW nem rossz játék, helyenként nagyon látványos, van hangulata, a zenékben verhetetlen, illetve a kiemelkedően jó AI-nek és a változatos fegyvereknek hála, a küzdelmi része is élvezetes.
A single player rész hibája, hogy semmilyen különlegességet nem hozott (leszámítva a lángszóró bevezetését), és ha összevetjük a kategória koronázatlan királyával, a NOLF-rel, akkor ez a hiányossága még szembeötlőbb. Ugyanez a helyzet, ha vetünk egy pillantást a Medal of Honor demójára (aktuális CD-mellékletünkön), amelyben a háborús körülmények jóval valóságosabb képét kapjuk. Itt már érezhetően a single player rész is tömve van feszültséggel, és bár nem feküdtem még lövészárokban ellenségekkel körülvéve, azért a MOH jól érzékelteti, hogy ennek milyen pszichikai hatásai lehetnek. Az biztos, hogy megköveteli az állandó összpontosítást, és hamar rájövünk, hogy a hősies kirohanások kapcsán az életünket nem érdemes kockáztatni. Átjön a játékban, hogy tétje van, ha meghúzódunk egy romos háztömb mögött, mint ahogy annak is, ha a semmiből hirtelen feltűnik egy neheztank. Amennyiben mindezekhez hozzávesszük a megrázó grafikai élményt, akkor előre megjósolhatjuk, hogy a MOH biztos sikerre számíthat, miközben képes lesz majd olyan különleges élményt adni a játékmenetben, amelynek a „kritikus tömegét" a RTCW-ben hiába kerestünk.

Nem elhanyagolható viszont, hogy a Wolf szóló küldetéseinek véghezvitele mellett – a kellő hardveres feltételek teljesülése esetén – bármikor bekapcsolódhatunk az internetes megmérettetésekbe. Mivel a multiplayer rész jól átgondolt, tartalmaz újdonságokat és máris kellően népszerű, ezért általa a játék alaposan felértékelődhet. (Amint kézhez kapjuk a MOH-t, igyekszünk majd a két programot ilyen szempontból is tüzetesebben összehasonlítani, és a tapasztalatainkat megosztani veletek.)

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

90%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII500, 128 MB RAM, 600 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

No One Lives Forever	98%
Half Life	94%
Red Faction	75%

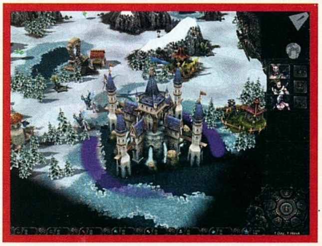
ETHERLORDS

Jó ideje hajtogatjuk már, hogy Kelet-Európa feltört a játékpiacon, meg hogy mekkora játékok jönnek a Vadkeletről, reszkess világ; de igazán csak a 2001-es esztendő hozott olyan programokat, amelyek tényleg alátámasztják ezeket az okos mondásokat. Az Operation Flashpoint, az IL-2 Sturmovik és a Cossacks személyében három, a maga műfajában erős Év játéka-esélyes mű érkezett keletről, és most bepottyant az ablakon a negyedik is, az Etherlords a zord Oroszországból, az Evil Island készítőitől. A „most" persze erősen relatív fogalom, lévén a játék Németországban, Oroszországban és a tengerentúl már az óévben megjelent, mindenhol máshol meg csak februárban fog. Ez persze senkit nem tántorított el attól, hogy messiásként várja a játékot, amelyik az előzetes béták és demók alapján nem kisebb tettet próbál véghez vinni, mint egy játékba összegyúrni a Heroes of Might and Magicet a Magic the Gatheringgel, mindezt olyan parádés 3D-s grafikával, hogy tátva marad minden szem s száj...

- **Fejlesztő:** Nival Interactive
- **Kiadó:** Fishtank Interactive

- www.etherlords.com
  www.fishtank.com

A mágiaközi helyzet négyszínű, de fokozódik. Az Etherlords fantasy világában a mágiatudók azok, akikben megvan a képesség, hogy az éter néven futó, mindenhol jelenlevő mágikus energiát irányítsák, formálják, és felhasználják. Kevés ilyen ember születik, de ők annál nagyobb hatalom letéteményesei. Az éter felhasználásának négy fő módszere ismert, ezt négy nép műveli, és a könnyebb érthetőség kedvéért (meg hogy jobban hasonlítson a Magicre...) négy színnel jelölik őket. A zöld utat járja a Vital csapat, ők amolyan druidaszerű természethívők meg gyógyítók, de egyben méregkeverők is, és csatákban előszeretettel idézgetnek mindenféle erdei szörnyeteget. Van aztán a Synthet brigád, színük a fekete, kőkemény technokraták, és a mágiát ördögi szerkezetek és berendezések építésére használják. Szinte minden emberre emlékeztető kiveszett már belőlük, egyre jobban hasonlítanak mágikus-mechanikus teremtményeikre. A játék kezdetén ez a két fő varázsló-ház áll háborúban egymással, de nyakig. A kockafejűekhez áll be a csetepatéba a Chaot nép, ők a káosz és a pusztítás gyermekei, ork-goblin hordák urai. Színük a vörös, amely a vér és a tűz színe is – ennek a kettőnek a látványához gyorsan hozzá fogunk szokni, ha összeakasztjuk velük a bajszunkat... A negyedik fél a kék sarokban a Kinet névre hallgat, és a fűevők mellett küzd a háborúban. A Kinet nép titokzatos és misztikus, a mágiájuk viszont elegáns, illúziókkal



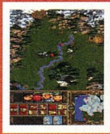
és apró, de annál piszkosabb trükkökkel, valamint mitikus segítők és szörnyetegek megidézésével operálnak. A pankráció emígyen vegyes párosban zajlik, de hamarost színre lép az ötödik fél, aki a fehér színnel játszik, nemes egyszerűséggel a Fehér Éter Lordjának hívatja magát, jól felborítja a mágia egyensúlyát, mert mindenhez ért egy kicsit, és persze a háborút is teljesen összekuszálja. Itt jön a képbe a játékos, aki a jó vagy a gonosz nép-és-színpárost választva majd szépen helyre teszi az ellenségeit, és egyben a fehér veszedelmet is elhárítja (így kell azt elérni, hogy a négy játszható felet két hadjárattal letudjuk).

Etherheroes of Might and Magic. Az Etherlordsot első blikkre akár 3D-sített Heroes-klónnak is nézhetnénk. Ugyanúgy adott egy térkép, azon a kastélyunk és hőseink, akikkel jobbra-balra téblábolunk, levágjuk az utunkba akadó kóbor ellenségeket, illetve megpróbáljuk előlük felszedegetni a szanaszét heverő erőforrásokat és egyéb tápokat, elfoglalni a bányákat, majd odaballagunk a konkurencia kastélyához, és beverjük az arcát. Hm. Azért adódnak némi eltérések is a „nagy öreghez" képest, például okáért itt nincsenek seregeink, hőseink magányosan mászkálnak, a nézeteltéréseiket pedig parázs varázspárbajokkal rendezik le. A sereggyűjtögetés és -tápolás helyét így átveszik az újabb és erősebb varázslatok, valamint az azok „üzemanyaga" utáni hajsza és ezek folyamatos bevásárlása a különféle boltokban (amelyeknek az őreit előbb persze véres verítékkel le kell verni). A kastélyunk így veszít egy picit a jelentőségéből, csak az új hőseink „beszerzése", az egész játéktérre ható globális varázslatok elsütése történik itt. Ettől függetlenül vigyáznunk kell rá, mint a szemünk fényére, mert ha elveszítjük, buktuk az egész pályát (na, annyira azért nem kell megijedni, még a hős nélküli, „üres" várat is körökön át kell ostromolni, hogy összedőljön).

A játék stratégiai részének hangsúlya eltolódott a különféle erőforrások gyűjtögetése felé (ezekből vásároljuk be a varázslatainkat, amelyekkel aztán harcba vonulhatunk). Na most: az átlagos stratégiákban, ha kettő-háromnál több féle nyersanyaggal kell törődnünk, azt már jó eséllyel nyűgnek érezzük. A Heroes hét erőforrást vonultatott fel, ami már igen extrém, de szerencsére logikus volt, mit hol szerezhetünk be, és mire használhatunk. Ennek tükrében tekintsünk az Etherlords enyhén túlburjánzott nyersanyag-rendszerére... A két leggyakoribb nyersanyag a mandragóragyökér és a fekete lótusz (cinkos kacsintás a Magic the Gatheringre, amelyben a legritkább és legértékesebb lap neve „véletlenül" Black Lotus), aztán van négyféle drágakő (smaragd, rubin, zafír és gyémánt), amelyek már jóval nehezebben beszerezhetők, de értékesebbek, s végül az egészen ritka „frozen flame". Ez a hétféle cucc mind-mind varázslatok és rúnák beszerzéséhez használatos fizetőeszközként. Van aztán az éter, mint általános erőforrás, ezt használják a globális varázslatok, illetve minden körünkben étert kell fizetnünk a hőseink után (minél magasabb szintű, annál többet) fenntartási költségként. Végül a rúnák: az erősebb varázslatok minden használatukkor rúná(ka)t fogyasztanak, így a boltokban a varázslatainkhoz külön kell venni rúnákat is – és egy varázslathoz legfeljebb ötöt cipelhetünk magunkkal. Ha valamelyik csetepatéban elfogyott akármelyik varázslatunk rúna-üzemanyaga, addig nem használhatjuk, amíg vissza nem bumlizunk a legutóbbi boltig, és fel nem tankolunk (nem, a hősök nem tudnak egymásnak se rúnákat, se varázslatokat átadni). Ez kb. olyan, mintha egy íjász hadsereg katonáit egyenként kellene követnünk és töltögetnünk a nyílvessző-készletüket... egy szóban összefoglalva: idegesítő. A játék gyakran fajul kaotikus bevásárlási és nyersanyag-gyűjtögetési hisztériává („...ahhoz, hogy megvegyem ezt a varázslatot, kell még rubin, igen, az megvan, de a rúnájához nincs elég smaragdom, el kellene foglalni a bányát, de azt őrzi egy szörny... amelyet le tudnék győzni ezzel a másik varázslattal, de azt sem tudom megvenni, mert gyémánt kellene hozzá... a gyémántbánya őrét viszont le tudom nyomni emezzel a varázslattal, de kevés a rúnám hozzá... jól jönne pár zafír..."). Kellemes viszont a diplomáciai rendszer, változatos szövetségeket köthetünk a többi harcoló féllel, ezáltal használhatjuk a boltjait, láthatjuk, amit ő lát, élvezhetjük a globális varázslatainak hatását, vagy nyersanyagokat csereberélgethetünk.

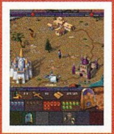
Ethermagic the Gathering. Ha eljutottunk addig, hogy összeverekedjünk egy ellenséges hőssel, vagy a térképen álldogáló semleges varázslóval, jön a játék leglátványosabb része: a harc. Első ránézésre a Final Fantasy 8 rendszere jut róla az ember eszébe, ugyanúgy felállnak egymással szemben a felek, lényeket idézgetnek meg, szórják egymásra a varázslatokat ezerrel, miközben a kamera veszettül kering ide-oda. A varázslók és egyéb lények is emlékeztetnek a FF8-ra annyiban, hogy ugyanolyan alacsony poligonszámúak, szögletesek, de azért jellegzetes stílusúak és hangulatosak. A harc nagyjából-egészéből megfelel egy igen-igen leegyszerűsített (kevésbé finoman mondhatnám azt is, hogy kiherélt) gyűjtögetős kártyajátéknak. Minden hősnek van egy 15 lapos „varázslat-paklija", amelybe a stratégiai térképen kószálva vehet újabb „lapokat" – de a pakli mindig 15 lap marad, az új varázslatokat valamelyik régi helyére kell betennünk. A pakliból a harc elején felhúzunk öt lapot, majd minden körünk elején egy-egy újabbat. Ha egy varázslatot ellövünk, az megy a levesbe, legközelebb csak a következő harcban láthatjuk. A varázslatoknak éter-költsége van (aminek semmi köze a stratégiai térképen felhalmozott éterkészleteinkhez, csak hogy a dolog egyszerűbb legyen), étert pedig automatikusan kapunk, az első körünkben egyet, a következőben kettőt, aztán hármat és így tovább. Varázslatból három alaptípust különböztetünk meg. Az első a lényidézés: minden lénynek van támadó és védő értéke, ezen felül lehetnek különleges tulajdonságaik. A második a sorcery, amolyan egyszer használatos dolog, elsütjük, puff, létrejön a hatása, és ennyi volt, például sebez egyet az ellenfél egyik lényébe. A harmadik az enchantment, ez folyamatos hatású (már amíg az ellenfél le nem sze-

1996-napjainkig
Heroes of Might and Magic-sorozat



Az etalon minden fantasy környezetben játszódó körökre osztott stratégia számára. Ugyan 2D-s, de remekül keveredik benne stratégia és menedzsment – és még multiban is jó, pedig egy parti nem ritkán 6-8 óráig tart!

1997
Magic the Gathering: Shandalar



A legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátékának feldolgozása. Három évig fejlesztették, mégis annyi volt benne a bug, mint égen a csillag, az AI pedig ostobább volt, mint egy átlag alatti szőkés vicc.

2000
Age of Wonders

A 2000. év legpechesebb játéka. Szép is volt, jó is volt, Heroes-klón is volt, meg újdonságok is voltak benne, marketinget is kapott eleget, aztán mégsem játszott vele a kutya se. Hogy miért? Rejtély.

di valahogyan), például megemeli valamelyik lényünk támadóerejét. Az ellenfelet bántani direktben nem (illetve nem nagyon, mert van pár varázslat, amelyet egyenest az ellenbe is lőhetünk), csak a megidézett lényeinkkel tudjuk. Ha megidéztünk egy lényt, az a következő körtől képes harcolni, elküldhetjük tehát támadni. Az ellenfél ilyenkor választhat, melyik lényét (vagy lényeit, mert többet is lehet) állítja be a miénk ellen védekezni. Ha nem tud – vagy nem akar – blokkolni, az arcába kap annyi sebzést, amennyi a lény támadóereje volt. Ha védekezik, először a támadó lény sebez a védekezőbe, majd az (ha túlélte, azaz, ha több volt a védő értéke, mint a másik támadóereje) visszaüt. Ha valamelyik lényünkkel támadtunk, azt a következő körben nem használhatjuk védekezésre – és ennyivel nagyjából sikerült is vázolni a kártya-harc alapjait: Lehet, hogy így leírva kuszának tűnik, de a gyakorlatban nagyon egyszerűen és logikusan zajlik, könnyű belejönni. Világos, hogy a győzelemhez a jó pakliösszeállítás, játéktudás és lapjárás együtt szükségeltetik, ha a háromból csak az egyik hibádzik (a harmadik szokott...), gondban vagyunk. Ajánlatos agresszíven játszani, bár erre amúgy is rászorítanak a szabályok (a támadó lény előbb sebez, ha nagyon elhúzódik a meccs, „éteri turbulencia" kezdi sebezni a versenyzőket, stb.).

Roppant mód csodálkoztam, amikor a neten olyan véleményeket olvastam az Etherlordsról, hogy az AI milyen jól játszik. Ellenem a legnehezebb fokozatban is hibát hibára halmozott, messze nem használta optimálisan a lényei spéci képességeit, reménytelen helyzetekben támadott, és simán belement olyan helyzetekbe, ahol elpusztult egy csomó lénye, csak hogy egy-két sebzést be tudjon vinni. Szó se róla, az AI-vezérelt hősök a saját paklijaikat ügyesen használták (és a derék orosz fejlesztők ügyesen is állították össze nekik ezeket a paklikat), de ahogy az új varázslatokkal egyre inkább átalakult a paklim, és egyre kevésbé hasonlított az alapban kapottra, amelyikre az AI „rá tudott készülni", egyre szerencsétlenebbül használta az általában az enyémnél sokkal erősebb lapjait. Magunknál sokkal erősebb ellenfeleket is jó eséllyel le lehet verni, ha mindig szem előtt tartunk két aranyszabályt: a lapelőnyt és a tempóelőnyt. A lapelőny nagyjából annyit tesz, hogy ha én egy lap elhasználásával érem el azt, hogy az ellenfélnek két lapja essen le, az nekem jó – ha két lappal szedem le az ő egy lapját, az nekem rossz. Tempóelőny alatt kb. annyit kell érteni, hogy addig jó nekem, amíg én varázslok fenyegetéseket, és kényszerítem védekezésre az ellent, nem pedig fordítva.

Hőseink a csata végén természetesen tapasztalati pontot kapnak, szintet lépnek, ahogy kell, növekszik az életerejük, az egy körben megtehető lépéseik száma, ezen kívül választhatnak képzettségeket (mint a Heroesban), és a saját, egyedi különleges képességük is fejlődik. Ezek a képességek egyébként jópofák, pl. egy bizonyos varázslatot a delikvens olcsóbban használhat, vagy bizonyos típusú lényei duplán sebeznek.

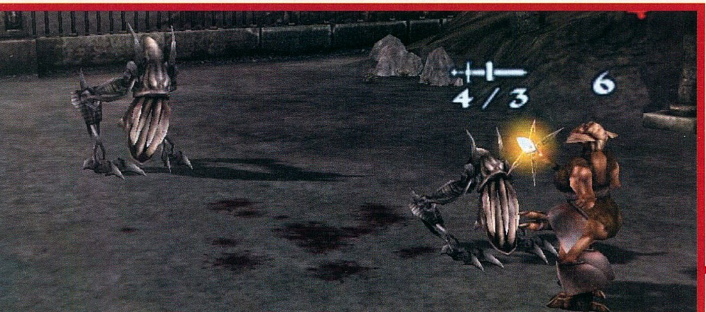
Milyen? Mindenki készüljön fel: szidni fogom a játékot, mint a bokrot, majd arra a következtetésre jutok, hogy mindezek ellenére mégis érdemes vele játszani. Kezdjük azzal, hogy a stratégiai rész mérföldekkel gyengébb a Heroesnál, a harc pedig a lába nyomába nem ér a Magicnek. Az erőforrások gyűjtögetése és felhasználása boszszantó és illogikus, a kártyajáték pedig egyszerűen primitív. Nagyon sok helyen csúnyán lekorlátozzák a játékos lehetőségeit, lehet, hogy nem volt elég idő és energia mindent leprogramozni, meg letesztelni, de akkor nem az a megoldás, hogy amit nem tudtunk lekezelni, azt egyszerűen nem engedjük a játékosnak. Miért gyógyul fel minden hős azonnal a csata után? Csak nem azért, mert nem készítették fel az AI-t a „két gyenge hőst feláldozok, de a harmadikkal már ledarálom a te erős hősödet" típusú helyzetekre? Miért muszáj harcban az összes lénynyel egyszerre támadni, miért nem lehet csak az egyikkel, a másikkal meg otthon maradni védekezni? Csak nem azért, mert könnyebb az AI-nak kiszámolni, hogy érdemes-e mindenkit harcba küldenie, mint minden egyes lényére külön-külön gondolkozni? Miért nem lehet a harcból elmenekülni? Csak nem azért, mert bonyolult lett volna az AI-nak kitalálnia, hogy mikor érdemes elszaladni, és az elmenekült, sérült hősöket kezelni? És így tovább...

A játékegyensúly érdekében a szabályok és a pályák nagyon direkt, durva módszerekkel tartják a játékost azon az úton, amelyet a designerek elképzeltek neki, a szabad játékmenetnek még az illúziója sem marad meg (próbáljunk meg egy pályát kétféleképpen végigjátszani – nem fog sikerülni). A pályák túl nagyok és időigényesek, viszont kevés van belőlük (alig több, mint egy tucat, de a méretesebbjével akár 7-8 órát is küzd az ember), és ami a legfájóbb, semmilyen lehetőségünk nincs arra, hogy az egyik pályán összeszedett hőseinket, varázslatainkat és varázstárgyainkat, vagy legalább ezek egy részét átvigyük a következő pályára. A grafika kellemes, főleg a térképen (stratégiai játékhoz képest egészen kiváló), de azért lehetne kicsit kevésbé darabos is (az engine-t 50000 poligon/frame sebességgel reklámozzák, na ebből azért részletesebb modellekre is telhetne...). A zenék szintén nagyon hangulatosak, a borzalmasan előadott, túlhangsúlyozott élő szövegek hallatán viszont (főleg a pályák előtti eligazítás!) a jóérzésű ember elsírja magát; nem értem, miért nem lehetett rendes színészeket alkalmazni a szövegek felmondásához.

Multiplayerben sajnos csak a kártyás rész elérhető (állítólag már készül a kiegészítő, amelyik a stratégiai részt is „multisítja", és pályaszerkesztőt is tartalmaz), és érthetetlenül gyors netelérést követel (ha nem bírjuk stabilan a kb. 10 k/sec-es sávszélességet, felejtsük el). Ugyanilyen tragikus az 1,4 gigát elfoglaló install, amely mellé kéretik hagyni helyet még 500 mega swap file-nak... A játékot ajánlott erős patch-eléssel kezdeni, mert a nélkül hajlamos összeakadni olyan kimondottan ritkán használt alkalmazásokkal is, mint az ICQ, az Internet Explorer (!), vagy a Windows XP.

Na, most következik a „mindezek ellenére"-rész... Minden eddigi sírás-rívásom ellenére a szívemre tehetem a kezem (vagy opcionálisan akárki más szívére), és kijelenthetem, hogy az Etherlords uralkodik! Szórakoztató, változatos, kihívást nyújt, elkezd vele játszani az ember este, és észre sem veszi, hogy hirtelen reggel lett. A kártya + Heroes-szerű stratégia keverése elképesztően bejön. Hibája meg hülyesége van bőven, de ha az ember elfogadja őket (elvégre változtatni úgysem tud rajta), és ha megtanul igazodni hozzájuk, együtt élni velük, remek szórakozásban lesz része. Némi paradoxonnal élve: az Etherlords nem jó játék, de jó játszani vele. És végül is ez a lényeg, nemde?

Hancu
recyclebin@hancu.com



ETHERLORDS

85%

grafika	22/25
zene/hang	11/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII300, 64 MB RAM, 140 MB HDD D3D

CD MELLÉKLET

csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

Heroes of Might and Magic III	92%
Magic the Gathering	81%
Age of Wanders	85%

SID MEIER'S
CIVILIZATION III
MORE CIV THAN EVER

A CIV III-ban lélegzetelállító csodákat hozhatsz létre, dicsőséget hozva népedre. Építs Piramisokat, a Kínai Nagy Falat vagy a Sixtuszi kápolnát! Használd hatékonyan a Föld szűkös erőforrásait, küzdj meg a globális felmelegedés problémájával! Győzd meg igazadról a többi nemzetet egy eddig még soha nem látott diplomáciai rendszer segítségével!

Mutass példát a világnak! A CIV III-ban életbevágó stratégiai, kulturális és katonai döntéseket kell hoznod. A végletekig próbára tesszük a képességeidet!

INFOGRAMES

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

GOTHIC

A szerepjátékok reneszánszukat élik, ez nem vitás. Az utóbbi években szinte minden második PC-re megjelent program RPG volt, és a szerkesztőségben mi ennek örvendezénk vala. Az őrületet néhány különösen sikeres hagyományos szerepjátékon (Baldur's Gate I-II, Fallout I-II, Icewind Dale stb.) kívül az online RPG-k (EverQuest, Ultima Online, Asheron's Call) is szépen gerjesztették, és most úgy tűnik, hogy ez utóbbiak kezdenek visszahatni az előbbiekre. Azt már néhány kaland-szerepjátékban (Outcast, Omikron, Anachronox) megfigyelhettük, hogy az évek során egyre fontosabb szerepet kapott a lehető leggazdagabban kidolgozott világ és sztori, és e törekvések eddigi csúcspontjaként most megjelent az első olyan program, amelyik megközelíti az online RPG-k nyújtotta élményt – immár a multiplayer opció teljes mellőzésével. (Illetve, hogy pontos legyek, nemrég csak az angol verzió került piacra, a – egy cimborám szerint – „dajcsul csaholó" változat már 2001. nyarán debütált). A Gothic nevű csodát meglepő módon egy eddig ismeretlen csapat, a Piranha Bytes hozta össze, amelynek tagjai váteszi tehetséggel megáldva már megalakulásuk évében, 1997-ben elkezdtek dolgozni a – remélhetőleg trendteremtő – programon. Azonban a 3,5-4 év fejlesztési idő ismeretében is elképesztő és megdöbbentő az a tény, hogy ezt a kis gyöngyszemet mindössze 20 (köztük jó néhány szabadúszóként tevékenykedő) mesterember teremtette meg. Az akció- és kalandelemekkel bőven tűzdelt végeredményt ugyanis – néhány technikai malőrtől eltekintve – akár a Squaresoft nagyüzemi Final Fantasy-gyártó századai is megirigyelhetnék. Utoljára ilyet az Anachronox-ismertetőmben írtam, és mivel a Gothic engem több ponton emlékeztetett az említett RPG-re, nézzétek el, ha e cikkben többször is összemérem vele.

Fejlesztő: Piranha Bytes

Kiadó: Xicat Interactive

www.piranha-bytes.com

gothic.rpgdot.com

Burokban élni. A forgatókönyvírók legalább annyira érdekes sztorit hoztak össze, mint az Anox' alkotói, és vissza is adták az eredetiségbe vetett hitemet: íme, fantasyben is lehet még igazán ötletes környezetet alkotni! Pálya- és ámokfutásunk színhelye Myrtana birodalma, ahol II. Rhotbar király éppen az orkok ellen küzd minden erejével. A háborús helyzet a BTK, a PTK és az alkotmány apró módosításait eredményezte, ennek köszönhetően minden bűnözőt – tyúktolvajt és tömeggyilkost egyaránt – a király ércbányáiba tessékelnek, hogy ott életük végéig termeljék a fegyverek és páncélok alapanyagát. Ez a kilátás még a céges csákánnyal és az egyéb juttatásokkal (év végi zabkása-prémium, rendszeres sportolási lehetőség) sem teszi vonzóvá a kényszerbányász munkakört, ezért a szökéseket megelőzendő, a király 12 varázslója kitalálja, hogy mágikus burkot von a rabok köré, amelyen a bent rekedők nem tudnak áthatolni. Egy bizonyos Murphy nevű ősmágus szerint azonban ami elromolhat, az egyszer el is rmlik, így a kupolaszerű védőburok kreálása is balul sül el: a pecsétként funkcionáló kupola túl nagyra sikeredik, ezért a mágusokat és az őröket is magába börtönzi. Ezt követően a buroklakók minitársadalmának államformája napokon belül megváltozik: a foglyok legyűrik az őröket, és kikiáltják az alkotmányos anarchiát. A király – mivel szüksége lenne a bányák érceire – természetesen nem örül a fejleményeknek, ezért tárgyalni kezd a foglyokkal: pénzt, Marikát, fegyvert küld a bűnözőknek, majd amikor megérkezik a következő elítélt – a játékos őt fogja irányítani –, II. Rhotbar a burokba hajítás előtt megbízza a gazfickót, hogy adjon át egy levelet a kupolában maradt mágusoknak. Itt a mese vége – pontosabban a kezdete –, és innentől kezdve a sztori többféleképpen alakulhat, különböző alternatív befejezésekkel, attól függően, hogy a játékos mihez kezd a karakteré-

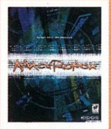
1999
Everquest

Máig az egyik legnépszerűbb online RPG, egymás után jelennek meg a kiegészítői, és járványként terjed – kis szerkesztőségünk is külön kórtermet tart fenn ápoltjainknak (Lily, Brazil, Korr., Laza). A program grafikája már három évvel ezelőtt sem vetekedhetett az akkori nagymenőkével, ám a játékélmény minden képzeletet felülmúlt.

2001
Summoner

Részletesen megtervezett világ, csapaton belüli széthúzások és keverések, monumentális kaland, a megfelelő belső részletezettség miatti kompromisszumok a megjelenítésben – a tavalyi év egyik legjobb szerepjátékában is megtalálhatók az online RPG-hullám hatásjegyei.

2001
Anachronox



Valóságos csoda, hogy az Ion-Storm karcsúsítása előtt Tom Hall zseniális és meghökkentő RPG-je megjelenhetett. A Quake 2-es motor kissé baltával faragott külsőt kölcsönzött a programnak, ám a jól megválasztott harcrendszer, a kidolgozott világ és az agybeteg sztori máris amolyan „underground-klasszikussá" tette a kasszánál egyébként leszerepelt játékot. Számomra az Anachronox volt 2001 titkos favoritja.

vel, és hogy melyik buroklakó klikkhez csatlakozik. A kupola alatt ugyanis három különböző csoport különült el: az eredeti szálláshelyeken kialakult Régi Tábor lakói viszonylag rendezett életet élnek a Tűz Köréhez tartozó mágusokkal együtt, az önállósodott Új Tábor csatlósai (és az ide emigrált teljes Víz Köre) már jóval khm... „progresszívebb" banda, akik csak a saját törvényeiket tartják be (de leginkább azokat sem), végül a Testvériség egy vélt és valós misztikus erőkre épülő szekta, ahol nem vetik meg a különféle tudatmódosítókat sem. A negyedik út a legszimpatikusabb, egyben a legrögösebb: nem csatlakozunk senkihez, és maradunk a magunk urai – ebben az esetben valószínűleg igen sokszor fogjuk használni az állástöltés opciót... Mindent összevetve a történet és a hozzá kapcsolódó világ messze az átlagos felett van, egyetlen apróság zavart csak engem: a főszereplő. Nevezhetjük Fiktív Ferinek, vagy akár Kovács 23. Bélának, mert nincs múltja, egy névtelen senki, aki rossz időben van a rossz helyen. Ez a huszárvágás nálam csak fekete pontra (napköziben szocializálódott olvasók kedvéért: boszorkányos játéknyomdára) érdemes, ugyanis úgy vélem, hogy a főhősnek igenis hozzá kell tennie a kerettörténethez a magáét, legalább annyira, mint ahogy azt Sly Boots tette kalandos életregényével az Anachronoxban.

Légy résen mindhalálig! Az alakítható történetből már sejteni lehet, hogy a Gothic újrajátszhatósági értéke igen impozáns lesz, és ezt a gyanúnkat tovább erősíti az a jól bevált RPG-rendszer, amely lehetővé teszi a karakter dinamikus fejlesztését. A rengeteg fő- és mellékküldetés teljesítéséért, valamint a kötekedő hullajelöltek (orkok, gólemek, csontvázak, farkasok – van vagy 25 féle) kifilézéséért a tapasztalati ponton kívül képzettségpontokat is kapunk, amelyekből megfelelő oktatónál általában borsos ár fejében hősünk jártasságait gyarapíthatjuk vagy tökéletesíthetjük. A kötelező harci értékeken (ügyesség, erő stb.) kívül itt megtaláljuk a szokásos fantasy-képzettségeket (tolvajlás, zártörés, varázslás és hasonlók), valamint olyan furcsaságokat is, mint a halomra ölt szörnyikék nyúzását és a fog- valamint karomtrófeák szakszerű elkészítését biztosító jártasságokat (az áldozatainkból ily módon kinyert szuvenyírokat a helyi trafikokban értékesíthetjük). Rajtunk múlik tehát, hogy Fiktív Feri nagyhatalmú varázslóvá érik a kaland végére, esetleg bivalyerős harcos-vadásszá, netalán árnyékban sunnyogó orvlövésszé. De ne szaladjunk annyira előre: a játék kezdetekor örülünk majd, ha egyáltalán megérjük a másnapot, ugyanis a Gothic az első néhány játékórában baromi nehéznek fog bizonyulni, és a továbbiakban is nagyon résnél kell majd lennünk. Az éberség egyrészt azért tanácsos, mert a világon kóborló lények mindegyike halálos veszedelem (és mindegyik támad is), az első út menti csirke lecsipegeti rólunk az életerőnket, ha nem vigyázunk. Emiatt eleinte sűrű mentések között, gombaszedő nénike üzemmódban fogunk kalandozni menekülve a szörnyek elől (esetleg fegyveres NPC-k elé csalogatva őket), és keresve minden olyan növényt, amelytől visszanyerhetjük az életerőnket, ha mégis beszerzünk egy-két sebet. Másrészről a Gothic NPC-kezelése indokolja a nagyfokú óvatosságot, mert a Piranha Bytes tagjai ezen a téren villantottak a legnagyobbat. A bányavidéket benépesítő kb. 500 nem-játékos karakter mindegyike rendelkezik egyéniséggel, önálló célokkal, kiterjedt kapcsolatrendszerrel, és hosszú távú memóriával. Ez utóbbit gyakran fogjuk átkozni, mert ha például legyilkolunk a Régi Táborban egy Testvériség-szektatagot, akkor nem ússzuk meg annyival, hogy nem mehetünk többet a szekta környékére, hanem a Tábornak ama lakói sem fognak többet szóba állni velünk, akik némi szimpátiával kezelték a Testvériséget. Ez tovább erősíti a játék elején tapasztalt bizonytalanságot, ugyanis nemcsak a tápolásra kell minden eddiginél körültekintőbb módon rámenni egyenként csapkodva a kisebb szörnyeket, és próbálgatva, hogy melyik fegyver a leghatásosabb az egyes lények ellen, hanem ki kell ismernünk ezt az említett viszonyrendszert, át kell rágnunk magunkat a program hatalmas mennyiségű dialógusán, rá kell jönnünk, hogy kit kell elkerülni, kinek érdemes előre köszönni, és ki az, akit esetleg csicskáztathatunk (nem sok ilyen lesz). Célszerű a lehető legtöbb emberrel jóba lennünk, és ajánlatos mellékküldetéseket teljesíteni nekik (ez úgyis alapfeltétel, ha csatlakozni akarunk vala-

melyik klikkhez), mert ha túl sok hidat égetünk fel magunk mögött, a továbbjutás kínkeserves lesz. A Gothic tehát nehéz, világa könyörtelen, ráadásul nem ad sok segítséget, így könnyen el lehet akadni benne (arról nem is beszélve, hogy ezt néhány küldetés-bug is támogatja) – erre mindenképpen készüljünk fel. Végül, hogy valami rosszat is mondjak a játéktervezői munkáról: örömmel fogadtam volna ennél a tárgyhasználatra egyszerűsített megoldásnál némileg szofisztikáltabb mágiarendszert (az Anox' csúcs volt ebből a szempontból), valamint bármilyen másik harcrendszert, ez az arcpirítóan primitív (értsd: kombókat nélkülöző, szegényes mozgástárú) real-time hadonászás ugyanis egyszerűen meggyalázza a játékot (és megint csak az Anachronoxot tudnám felhozni követendő példaként). A legnagyobb szégyenfolt azonban kétségtelenül a Gothic nagyrészt a billentyűzetre támaszkodó irányítása: a más RPG-kben megszokott kényelmes egérkurzor és a hozzá tartozó funkciók teljesen hiányoznak (emiatt kész kínszenvedés például kereskedni), ráadásul több tevékenység (tárgyfelvétel, harc, üzletelés) is egyetlen akciógombhoz van hozzárendelve, ami rettenetesen zavaró tud lenni, különösen akkor, ha egyszerre több ellenfél szeretné kicsontozni szerénységünket, és ugyanazokat a gombokat kell(ene) használnunk támadásra, védekezésre és ellépésre. Ez szarvashiba, nincs rajta mit szépíteni, de szerencsére a többi technikai részlettel nincs gáz.

Motor:Hangulat – 0:1. A Gothic saját motorja minden ízében a gazdag hangulathoz igazodik: a 3D-játéktér akkora, amekkorát offline RPG-ben még nem láthattunk, a magasságok és mélységek szédítők, a töltögetés folyamatos. Mindennek az ára a grafikán látszik meg, de el kell fogadnunk, hogy például a viszonylag kötött FPS-ek külcsíne mindig az ilyen bonyolultságú RPG-k előtt fog járni. A készítők az alacsony poligonszámú tereptárgyakból és szereplőkből így is kihozták, amit csak lehetett: a textúrák fakó színvilága, az animáció és az arcmimika teljesen rendben van, a program kevéske effektje pedig egészen látványos, különösen a napszakok és az időjárási viszonyok változása, no meg persze a mágikus burok (az árnyékokon azért még dolgozhattak volna). A gépigény ezzel együtt meglepően magas, a program 1024*768*32-ben, PIII 733-on 256 MB RAM és GeForce2 mellett is beszaggat néha a mozgalmasabb jelenetekben. Látszik, hogy ez a cél-engine még kiforratlan (e cikk írásakor jelent meg a harmadik patch), de az is nyilvánvaló, hogy a fejlesztők nem a motor látványos részéért érdemelnek dicséretet: a parádés AI-val és az életszerű viselkedésre való törekvéssel egy lélegző, fejlődő világot és elképesztő, valóban „gótikus" hangulatot teremtettek, és valahol ez a fontos. Az emberek dolgoznak, őrködnek, beszélgetnek, reggelente megmosakodnak, fegyvert rántanak, ha invitálás nélkül lépünk be valahova, egyesek zenélnek, mások füvet szívnak (ez azért erkölcsileg erősen kifogásolható egy 13 éves korhatárra érdemesített játékban...), megint mások pépesre pofozzák az arcunkat, ha nem perkálunk nekik védelmi pénzt, majd szívbaj nélkül kirabolnak bennünket – döbbenetes! Nincs még egy olyan single player RPG, amelyikben magunk kovácsolhatjuk és élezhetjük fegyverünket, majd levághatunk vele egy szörnyet, megsüthetjük a húsát, és a vacsora után megpihenve nekiállhatunk hullócsillagokat nézegetni, amíg rá nem eszmélünk, hogy egy erdőben vagyunk, és közeledő farkasvonyítást hallunk... És ha már itt tartunk, hadd dicsérjem agyon a Gothic hangjait és trackjeit, ugyanis minden egyes szinkronhang, minden egyes zaj és a kellemesen a háttérben maradó borongós, szimfonikus zene minden egyes taktusa tökéletesen illeszkedik Myrtana világához – örvendetes, hogy egy kezdő cég audio oldalról is ennyire komolyan vette a hangulatkeltést.

Rajongothic. Adott tehát egy eredeti, nem éppen szépen, de hangulatosan tálalt világ nehéz – és néhol nehézkes – játékmenettel. Nem hangzik túl ígéretesnek, ugye? Pedig minden hibája, rettenetes irányítása és elnagyolt harcrendszere ellenére a Gothic „játszatja magát". Myrtana érdekes bányavidéke beszippant, és ha befejezzük a nagy kalandot (amelyet 20 és 100 óra alatt egyaránt teljesíthetünk, attól függően, hogy mennyire csapongunk), már kezdjük is újra, más karakterrel, más klikknél. Überkriticista (© Hancu) életformák kerüljék (és ők olvassák inkább a Gamespot 7,2-es értékelését), aki azonban egy picit is hajlamos elnézően kezelni néhány bosszantó, ám egyáltalán nem végzetes negatívumot, az próbálja ki ezt a programot, és drukkoljon ezerrel a készülő második résznek. Még sok-sok ilyen byte jöhetne a Piranhától...

Stöki
stoki@vogel.hu

Thx to Laza!

Extra info

A játékban található egy fürdőző hölgyemény. Ha a Gothic könyvtárában átnevezzük a textures_bikini.vdf fájlt valami másra, a kis hableány ledobja ruháit...

GOTHIC

89%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII400, 128 MB RAM, 1200 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET

csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

Anachronox	89%
Summoner	80%
Omikron	91%

MONOPOLY
TYCOON
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu
INFOGRAMES

AQUANOX

- **Fejlesztő:** Massive Entertainment
- **Kiadó:** Fishtank
- www.aquanox.de
  www.fishtank.com

Az Archimedean Dynasty négy esztendővel ezelőtt mind a szaksajtó, mind a játékosok körében nagy sikert aratott. Kellemes grafikája, összetett története és a feledhetetlen játékélmény gyorsan a toplisták élére vitte, s azóta is a műfaj egyik nagy klasszikusaként emlegetik. Ekkora siker után logikusnak tűnt a folytatás, de erre meglehetősen sok időt kell várnunk. Időközben a grafikus kártyák széles körben elterjedtek a PC-s felhasználók körében, így nem volt kétséges, hogy az új rész már maximálisan ki fogja használni a 3D-s gyorsítókártyák által nyújtott előnyöket. Az Nvidiának pont kapóra jött ez a fejlesztés, hiszen végre talált egy olyan játékot, melynek segítségével demonstrálhatta az új zászlóshajó, a GeForce 3 képességeit. Az eredmény kétségkívül lenyűgöző lett, az Aquanox grafikája messze túlmutat a korán, nagyon kevés játék közelítette meg 2001-ben ezt a szintet. Ez azonban meglehetősen kevés a sikerhez, az igazi játékosok a grafikán kívül igényt tartanak olyan apróságokra is, mint játékmenet, kerettörténet és játékélmény. Ezeken az „apróságokon" csúszott el az Aquanox, s került a felejthető kategóriába.

A megjelenés előtt szinte biztos voltam a sikerben, de az alapos tesztelés után be kellett látnom, hogy az Aquanox bizony nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A csodálatos grafikán kívül nem is nagyon tudok olyan ismérvet mondani, mely kiemelné a tucat arcade lövöldözős játéktömegből. A legnagyobb bánatom az, hogy a szimulációs rész botrányosan leegyszerűsödött. A készítők vélhetőleg úgy gondolták, hogy a piacon manapság sokkal jobban el lehet adni egy olyan játékot, mely inkább hasonlít a Quake-re, mint az Elite-re. Elképzelhető, hogy anyagilag megéri ez a változtatás, de az biztos, hogy az Aquanoxra csak a grafikája miatt fogunk emlékezni négy év múlva.

Ami nagyon nem tetszett... Botrányos lett az irányítás is, se egérrel, se botkormánnyal nem tudtam olyan élményt elérni a játékban, mint mondjuk az X-Wing Alliance-ben vagy a Starlancerben. A kezelés leginkább az FPS-ekéhez hasonló, de ez itt nagyon nem vált be. A tengeralattjárónk ugyan tud jobbra-balra „oldalazni", de a bukfenc manővert már el kell felejtenünk. Ez nagyon bosszantó, s bizony sokat levon a víz alatti harcok értékéből. Korlátozva lett az is, hogy meddig emelkedhetünk fel, bizonyos magasságban egyszerűen leáll a hajtóművünk, s a hajónk megáll. Egyszerre egyetlen fegyvert használhatunk, nincs lehetőségünk arra, hogy az összes fegyverünkből egyszerre nyissunk tüzet. Bizonyos fegyverek rendelkeznek a nagyítás képességgel, de ezt igazán nem lehet kihasználni a küldetések során. Valamilyen oknál fogva ugyanis, ha ráközelítünk a célpontra, akkor a fegyverünk tűzgyorsasága a töredékére esik vissza, így használhatatlanná teszi ezt az üzemmódot. A hagyományos plazma-, illetve lézerfegyverek mellett rengeteg torpedót is vehetünk az üzletekben, bár ezeket ritka kivételektől eltekintve nemigen kell használnunk. Néhány küldetésben feltétel az, hogy az ellenséges hajókat lebénítsuk, s ne robbantsuk fel. Erre találták ki az EMP fegyvereket, melyek a hajó elektronikus rendszerét teszik tönkre (hasonló, mint az ionágyú a Star Warsban). Az árak (az eladási és a vételi) mindenhol rögzítettek, így nem tudunk kereskedni a torpedókkal és az ágyúkkal a különböző üzletekben. Új hajót csak akkor vehetünk, ha bizonyos számú küldetést teljesítettünk, s új állomáshelyre érkezünk. A küldetések sajnos többnyire lineárisan követik egymást, igazából nincs beleszólásunk az események menetébe. Létezik ugyan vagy 80 szereplő, de ezek nagy része teljesen felesleges. Nagyon ritkán adnak érdemleges információt, s a küldetések a szövegek elolvasása nélkül is teljesíthetők. Néha ugyan előfordul,

hogy a beszélgetés során további küldetésekre tehetünk szert, de ez igazából nem változtat sokat az eseményeken. Az Aquanoxban közel harminc küldetést teljesíthetünk, de ezek közül igazából az utolsó 10 ér valamit. Az első húsz meglehetősen unalmas, s gyanítom, hogy a játékosok többsége már a tizedik misszió után unatkozva teszi félre a játékot. Az átvezető animációk csapnivalók lettek a programban. Amikor először megláttam őket, akkor nem is nagyon hittem a szememnek. Ez az első olyan játék, amelyikben az átvezető képsorok nagyságrenddel gyengébbek, mint a belső grafika. A fejlesztők jobban jártak volna, ha elfelejtik az egészet, s az Aquanox saját motorjával készült grafikát használták volna.

Ugyanez a helyzet a szereplők hangjával is. Kevés olyan játék jelent meg, amelyben ennyire gyalázatos angol szinkronhangokat lehet hallani. A zene nagyon erős techno-beütéssel bír. Jómagam ugyan nem vagyok híve ennek a stílusnak, de ettől még nem utasítom el teljesen.

Az Archimedean Dynasty egyik legnagyobb erénye az volt, hogy viszonylag szabadon kószálhattunk az óceán mélyén, s mi dönthettük el, melyik küldetést vállaljuk be. Ez a „kaland" rész sajnos teljesen kimaradt a folytatásból. Semmiféle szabadsága nincs a játékosnak, a dipol (ez a hiperugrás víz alatti megfelelője) még a küldetések végén is automatikusan megindul megfosztva a játékost a felfedezés örömétől.

A küldetések alatt néhány wingman ugyan segít megsemmisíteni az ellenséges tengeralattjárókat, de sajnos utasításokat már nem tudunk nekik adni. Csak a saját fejük után hajlandók menni, bár a segítségük néha igencsak jól jönne, amikor mondjuk meg kellene védeni egy szállítóhajót. A sérüléseinket az új küldetésekben automatikusan kijavítják, nekünk nem kerül a hajótest befoltozása egy vasunkba sem. Nem elég csak megvásárolni a felszereléseket, azokat fel is kell raknunk a hajóra. A fegyvereken kívül felszerelhetjük a hajót még néhány különleges ketyerével, de az automatikus javítóroboton kívül nem igazán találtam olyat, amelyiket használni is lehetett volna.

Az Aquanoxban is megjelentek azok az ütközési gondok, melyek már a Wing Commander, illetve Privateer sorozatokban is alaposan fel tudtak idegesíteni. Az ütközések szimulálásáról van szó, ami katasztrofális. Akár teljes sebességgel is nekirontហatunk a legnagyobb tengeralattjáróknak, a hajótesten még egy karcolás sem keletkezik. A tengeralattjárók lövegtornyait ki lehet lőni, de a hajtóművek felrobbantásával már nem lehet megbénítani a hajókat. Gyakran a leghevesebb csata közben kapunk olyan információkat, melyek nélkülözhetetlenek a továbbjutáshoz.

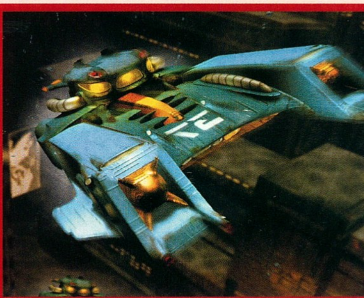
Ami viszont tetszett... Sajnos ez a rész jóval rövidebb lesz, mint az előző. Mint ahogy azt már előzőleg említettem, a grafika elképesztően jól néz ki. Ez az első olyan játék, mely a GeForce 3 bizonyos képességeit képes kihasználni. Ez persze sajnos nem azt jelenti, hogy a talajon és a tárgyakon bump mapping feszül, erre azért még várnunk kell egy keveset. Ehhez a páratlan grafikához azonban meglehetősen erős gép dukál. Az 500 MHz az alapkövetelmény, de ha magasabb felbontásban, illetve nagyobb részletességgel kívánunk játszani, akkor bizony komolyan el kell gondolkoznunk az 1GHz fölötti processzor beszerzéséről. Természete-

1997
Privateer 2: The Darkening

A Wing Commander sorozat világában játszódó űr-kereskedős játék mindkét része nagy sikert aratott a rajongók között. A remek grafika és a kiváló csaták feledhetetlenné tették a játékélményt. Az Origin a fénykorában igen nagyot kaszált a sorozaton. Egyetlen szépséghibaként csak az FMV betéteket tudom megemlíteni, azokkal a mozibetétekkel soha nem tudtam megbékélni.

1997
Archimedean Dynasty

A Massive Entertainment első igazán sikeres játéka. A tengeralatti szimulációt remekül megoldották, s ráadásul olyan hangulata lett az egész játéknak, hogy az még ma is példaértékű. A program az utolsó DOS programok egyike, ezért még erőmű sem kellett a futtatáshoz. Kezdetben még 3D-s támogatása sem volt, később azonban megjelent hozzá egy patch, mely segített elmosni a pixeleket.



sen nem kötelező a GeForce 3-as kártya sem, az Aquanox elindul bármilyen 16 MB RAM-mal felszerelt gyorsítókártyán.
Külön ki kell emelnem a tengeralattjárók kidolgozottságát. A játékból kiszedett képeken jól látszik az az elképesztő mennyiségű és minőségű munka, amelyet a fejlesztők a hajók kidolgozásába fektettek. Nagy kár, hogy a játszhatóságra már nem jutott ennyi energia és lelkesedés.
Nagyon bejött a játék utolsó 10 küldetése is. Ezek már jóval nehezebbek és összetettebbek voltak. Néha azon kaptam magam, hogy örömmel teljesítem ezeket a feladatokat. Néhány küldetésben ki kell használnunk a tengeralatti áramlások erejét. Ilyenkor általában ki kell kapcsolnunk a motort, s észrevétlenül kell átsiklanunk az ellenség gyűrűjén. Nagy kár, hogy ezeket a cseleket csak az előre meghatározott küldetésekben vethetjük be.

Aki figyelemmel szeretné kísérni az Aquanox történetét, annak bizony alaposan oda kell figyelnie a szövegekre, s nem árt, ha rendelkezik megfelelő szintű angol nyelvtudással. A küldetésekhez hasonlóan a sztori is csak a játék felétől válik érdekessé. A főhős most is Emerald „Dead Eye" Flint, a marcona zsoldos, akinek kedvenc tengeralattjáróját a történet elején valami csirkefogó meglovasította. Elölről kell kezdeni tehát mindent, egy ócska teknőt tud csak összekaparni, ezzel kell ismét megteremtenie az anyagi bázisát. Sokáig fogalmunk sincs, hogy miért is harcolunk, de a vége felé már nagyjából rájövünk, ki kinek az oldalán áll, s el tudjuk választani a rosszfiúkat a hősöktől. Az első részből megismert Biontok is visszatérnek, kezdetben, mint rosszfiúk, de a vége felé komoly szövetségesekké válnak. Hab a tortán, amikor a gonoszok által előidézett tengerrengés következtében az Old One-ok (H. P. Lovecraft után szabadon), a hatalmas tengeri szörnyek kiszabadulnak föld alatti börtöneikből. Ezek megjelenése új életet lehel a játékba, s innentől kezdve a történet egyenesen izgalmassá válik.

A végére maradt az értékelés. Kicsit gondban vagyok, amikor értékelnem kell az Aquanoxot. Az Elite-en és az X-Wingen edződött felem azt követeli, hogy húzzam le a sárga földig, s kapja meg a megérdemelt 59%-át. Viszont azt is tudomásul kell vennem, hogy ez a játék nem szimulátornak, hanem lövöldözős játéknak készült, így megérdemli a 90%-ot. Valahol a kettő között lesz az igazság, mivel a program egyik kategóriába sem sorolható be egyértelműen.
Nagy kár, hogy a fejlesztők az összes puskaporukat felhasználták a külcsínre, s nem maradt idejük igazán jó játékot készíteni. Adva van viszont egy rendkívüli motor, s nem tartom elképzelhetetlennek, hogy hamarosan kiegészítő lemez formájában vagy Aquanox 2 néven új tengeralatti küldetések kerülnek fel a gépünkre. Igazán akkor lennék boldog, ha a Massive az eredeti Archimedean Dynastyt adná ki az Aquanox grafikájával.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

AQUANOX

78%

grafika	25/25
zene/hang	23/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII500, 128 MB RAM, 800 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET

csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

Archimedean Dynasty	90%
Privater 2	82%
Elite	97%

EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN

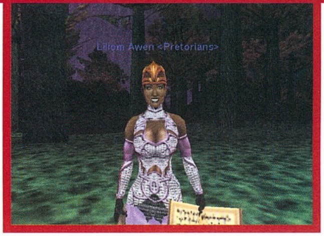
Druidám immáron vörös tincsei mögül némán fürkészi a hatalmas holdat az ismeretlen világ egén. A közeli táborban vah shir őrök óvják pihenésre vágyó fajtársaik nyugalmát, s a távolból bagolymedvék sikolya hallatszik. Hollowshade Moor, a különös hold egyik izgalmas, félelmetes és kihalt vidéke… éppen egy magányos druidalánynak való. Vagy mégsem?

Fejlesztő: Verant Interactive

Kiadó: Sony Online

www.everquest.com

www.everquest.hu



Lassan már hagyományként, karácsony előtt ismét megjelent egy új EverQuest kiegészítő. A Shadows of Luclin 25 új zónát, egy-egy új fajt és karakterosztályt, továbbá számos küldetést, tárgyat és egyéb lehetőséget hozott Norrath kalandozóinak. Az első és legszembetűnőbb fejlődés a grafika terén mutatkozik meg. A jó előre beharangozott változás valóban óriási, s kétségtelenül lenyűgöző, főleg a páncélok és a környezet tekintetében. A karakterek megjelenését vizsgálva már korántsem osztatlan a siker, hiszen az ogrék elveszítették „bájukat", az iksarok mellkasa kissé ijesztő, a legtöbb karakter púpos, valamiért a félelfek arcszőrzetének színe csak fehér lehet, és még sorolhatnám az apró nyűgöket, de megszokható a dolog. Az már kevésbé örömteli, hogy ha a 3 választható grafikai minőség közül a legjobbat akarjuk, kisebb erőműre lesz szükségünk, és ha ez esetleg meg is van, akkor is lejjebb kell adni igényeinkből, amint több 30-as létszámú raidre akarunk menni úgy, hogy abban érdemben részt is vegyünk.

Mivel az új kiegészítőben új fajt is választhatunk, azonnal kipróbáltam, milyen is egy ilyen cicus, s ha már volt rá lehetőség, beastmaster lett. Ebben kellemesen csalódtam. Sebile newbie korszaka kellemesen telt, rengeteg hasznos küldetést találtam a város környékén, és nem okozott gondot a vadászat vagy csapatalkotás sem. Ám sajnos később a legtöbb vah shir ifjúkora után elhagyja Luclint, és az öreg kontinensre megy, nem véletlenül…

Pár szót a beharangozott lovakról. A Nexusra érkező karakterek már rögtön a közeli Bazárban vehetnek magunknak pénztárcájuktól függően jó paripát. A patásokat később varázsostorral szólíthatják magukhoz, ám eladni nem lehet őket. Az áruk olyan borsos, hogy én nem engedhettem meg magamnak még egy kisebb pacit sem, de ahogy hallottam, az újdonsült gazdik többsége csalódott kedvence képességeiben, így az inkább lett státusszimbólum, mint hasznos társ.

Persze egy egész PC Gurut megtölthetnénk a Luclinnal kapcsolatos újításokkal, de nem tesszük, hisz nincs rá tér. Pár szót összegzésként… A Shadows of Luclin nagyon jó is lehetett volna, de az új hold kínálta kalandokra és újításokra komoly árnyékot vet, hogy a megjelenés után több napig bétateszterek-nek érezhettük magunkat, a patch-ek mindennapossá váltak, csakúgy mint a nem működő bárd dalok vagy a különös zónahibák, sőt az európai szerveren a guildek is széthullottak. Nem is szólva arról, hogy hiába az új grafika, ha a mozgások még a mai napig is erősen bétának tűnnek, s ahhoz, hogy nagyobb csapattal érdemben játszhassunk, tulajdonképpen mindent minimumra kell állítani, illetve amit lehet, le vagy vissza kell kapcsolni a SoL előtti állapotba.

Szerencsére van pozitívum is, hiszen az AAS (alternative advancement system) új lehetőségeket nyit meg az 51+ karakterek előtt, és a tradeskillek fejlesztői számára is akad megtanulni és felfedezni való. Az új karakterosztály és faj érdekes, bár nem hordoz annyi lehetőséget és kihívást, mint a Kunark idején az iksarok…

Nem biztos, hogy a Shadows of Luclin megjelenése elég lesz ahhoz, hogy megállítsa a Dark Age of Camelot világába vándorló kalandozók hullámát.

Lily
lily@vogel.hu

SHADOWS OF LUCLIN

74%

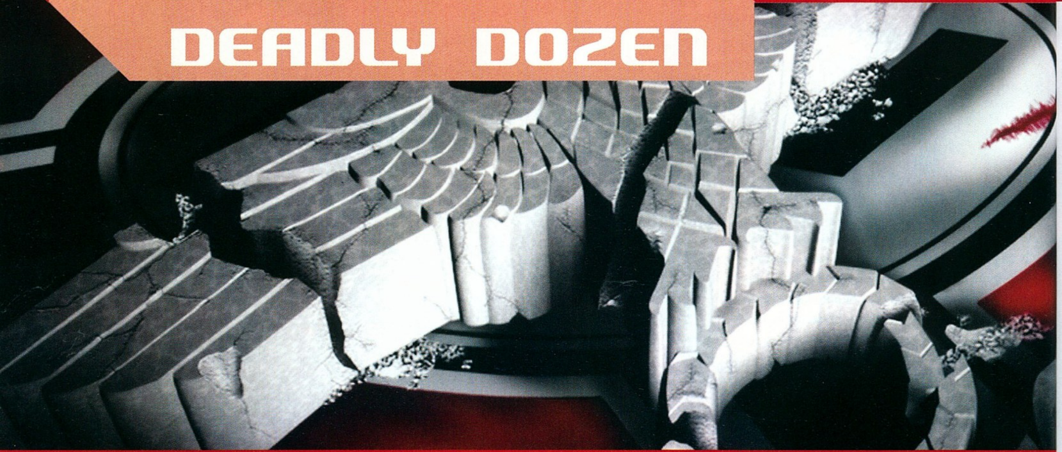
grafika	23/25
zene/hang	7/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128 MB RAM, 500 MB HDD D3D

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA
EverQuest: Ruins of Kunark . . 87%
EverQuest: Scars of Velious . . 71%
EverQuest: Shadows of Luclin . . 74%

DEADLY DOZEN



Fejlesztő: n-Fusion Software

Kiadó: Infogrames

www.n-fusion.com

www.infogrames.com.com

Gondolom, közületek sokan emlékeznek a háborús filmek veteránjának számító 1967-es Piszkos tizenkettő című filmre, melyben 12 börtöntöltelék lehetőséget kap arra, hogy a hadseregnél tett szolgálataikért cserébe elnyerhetik szabadságukat. Ki gondolta volna, hogy a számítógépes feldolgozásért kiáltó műnek adaptációja csak 2001-ben lát napvilágot, amikor is az nFusion Interactive csapata napjaink egyik legnépszerűbb taktikai elemekkel fűszerezett akciójátékok stílusába önti a filmtörténeti remeke alapötletét.

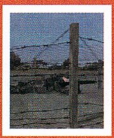
Taktika mindenek felett. A Deadly Dozen leginkább a cseh srácok által készített Hidden and Dangerousre emlékeztet. A tizenkét katonából álló alakulat minden egyes tagja tökéletesen kiképzett specialista. Az alakulatból minden küldetésre 4 embert vihetünk magukkal, akiket a rendelkezésre állók közül kedvünkre válogathatunk ki. Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy az éppen kiválasztott egység azon nyomban szakaszparancsnokká lép elő, s akinek ettől a pillanattól kezdve minden szava követendő utasításként szolgál. Sajnos azonban a kiadandó parancsok közül legtöbbször az „állj" üzenetet fogjuk használni, és kénytelenek leszünk önmagunkban bízva végrehajtani a feladatokat, melyeknek sokszínűsége (az ellenség hadnagyának likvidálása, robbantási feladatok vagy akár emberrablás) és nehézsége igencsak megkívánná az összehangolt támadás lehetőségét. A partizánakciók szükségszerűségére a mesterséges intelligenciát taglaló fejezetben fény derül, de már itt sajnálattal kell közölnöm, hogy a kiadható utasítások (pl.: rendeződj XY formációba) AI-ból fakadó értelmetlen mivoltának köszönhetően a játék nagyon sokat veszít élvezeti értékéből. Ha már a küldetéseknél tartunk, meg kell jegyeznem, hogy alakulatunkat az eligazítást követően a küldetésekhez mérten válasszuk meg. Nincs is annál bosszantóbb, mint amikor a robbantási feladatok végrehajtásához elfelejtünk utászt vinni:). A már említett AI-beli gondok mellett ugyancsak nyögve nyelősre sikeredett a karakterek irányítása, aminek köszönhetően forró pillanatokat élhetünk meg a tűzvonalban. A kontrollból fakadó nehézségek nagy részét azonban orvosolni tudjuk, mivel az alaphelyzetben harmadik személyű irányítást egyetlen gombnyomással első személyű nézőpontba válthatjuk. A program játékélményét leginkább az Operation Flashpointhoz és a Ghost Reconhoz hasonlíthatnám azzal az apró eltéréssel, hogy a kelléktárunkban található fémpénz használatával (az ellenséges egységek figyelmének elterelésére szolgál) a játék jobb pillanataiban úgy érezzük magunkat, mintha a Gonzo Suarez által életre keltett Commandosba csöppentünk volna, csak más perspektívából figyeljük az eseményeket. Ráadásul ezt a nem mindennapi élményt a készítőknek sikerült olyan grafikus motorral életre kelteni, mely minden szempontból megállja a helyét napjaink legszebb taktikai akciójátékaival szemben. A példaértékűen megvalósított aljnövényzet és a korhű, nagy felbontású textúrákkal borított festői szépségű környezetnek köszönhetően tényleg egy virtuális csatatér részesei lehetünk.

Gondolkodom, tehát vagyok. A Deadly Dozen mesterséges intelligenciáját megítélni sajnos nem túl egyszerű dolog. A gépi ellenfelek látnak, hallanak és erőikkel hellyel-közzel logikusan összevonva lépnek ellentámadásba. A készítőknek „hála" még a leggyengébb kézifegyverrel felruházott katona is hajszálpontosan céloz, és az esetek kilencven százalékában talál is. Ezzel tulajdonképpen semmi bajom se lenne, ha esetleg képesek lennénk ripsz-ropsz a fűbe vetni magunkat, illetve ha társa-

1999
Hidden and Dangerous

A cseh Illusion Softworks elkészítette a Hidden and Dangerous című taktikai elemekkel fűszerezett akciójátékot. A program sikerét mi sem igazolja jobban, mint a több mint 750 000 eladott példány.

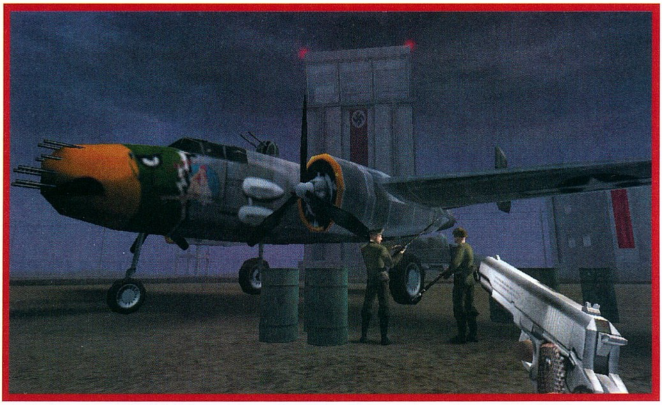
2001
Operation Flashpoint



Az ugyancsak cseh illetőségű Bohemia Intaractive műhelyéből napvilágot lát az Operation Flashpoint című játék. A Program több internetes magazin szerint az év legjobb taktikai FPS-e.

2002
Hidden and Dangerous 2

Az Illusion Softworks sem ült a babérjain, és reményeink szerint idén tavasszal útjára bocsátja a Hidden and Dangerous második részét. Az utód soha nem látott képi világával máris belopta magát a szívünkbe:)



ink, akik elvileg tökéletesen kiképzett „gyilkológépek", ugyanilyen hatékonysággal lendülnének támadásba. Minderről azonban szó sincs. Érdekes és számomra teljesen érthetetlen, hogy a gyönyörűen megvalósított táj és azon belül a példaértékű aljnövényzet miért nem bír funkcionális szereppel főleg akkor, ha minden kétséget kizárólag lopakodóstaktikai játékról van szó. Ha a készítők is észrevették volna saját munkájuk legcsodálatosabb gyümölcsét, talán nem hagyták volna el a lehasalás lehetőségét.

Mindemellett társaink sajnos nem éppen elméjükről lettek híresek. Ha valamelyik ellenséges alakulat megtámadja szakaszunkat, akkor annak tagjai értelemszerűen visszalőnek, de hátrálásuk során még véletlenül sem vonulnak fedezékbe vagy rogynak térdre kisebb támadófelületet jelentve ezzel támadóiknak. Éppen ezért az efféle helyzetekben legalább egy, de néha több társunk is elvérzik. Mi ilyenkor a teendő? Egyedül nekivágni a végtelennek, és előre megtisztítani a terepet, majd visszarohanni csapatunkhoz, és elnavigálni őket a következő ellenőrzőpontig.

Sajnos azonban ettől a játék elveszti mindazt, amiért készült. Hiába a gyönyörű grafika, a kiváló hangok és a változatos küldetések, ha a lendületet megtöri a partizánakciók végrehajtását követő ideoda rohangálás. Sokan nehezményezték a félig kiürült tárcseréből fakadó munícióvesztést is, ami véleményem szerint a játék javára válik, mivel ennek köszönhetően élethű „szimulátornak" érezhetjük a programot. Mindent összegezve a gépi mesterséges intelligencia az ellenfél részéről jó, míg saját alakulatunkra nézve mondhatni pocsék képet mutat, mindemellett a Deadly Dozen ettől még élvezetes játékot nyújt.

Patch a lelke mindennek. A karácsonyi játékdömping általában minden évben megbosszulja magát, hiszen a kiadók a játék állapotától függetlenül semmiképpen sem szeretnének kimaradni az ünnepi bevásárló lázból. Ennek a kapkodásnak a szenvedő alanya a Deadly Dozen is. A játék megjelenését követő egy héten belül megjelent hozzá az első javítócsomag, amelynek terjedelme 30 Megabyte-ra rúgott. A gyorssegély azonban nem volt elég, hiszen a rá következő héten újabb hibajavítás jelent meg olyan buglistával, amelynek több pontja olyan upgrade-et telepít, amelyikek nélkül a játék egészen egyszerűen végigjátszhatatlan. Ezeknek az apróságoknak köszönhetően az elektronikus és írott sajtó 60-70 %-ra értékelték az amúgy jobb sorsra érdemes játékot.

Mission Failed. Nagyon nehéz dolgom van a Deadly Dozen értékelésével kapcsolatban, ugyanis a játék nekem nagyon tetszett. Igaz ugyan, hogy a tesztelést a második hivatalos javítócsomag megjelenése után kezdtem, s így nem találkoztam az internetes sajtóban jelzett égbekiáltó bugokkal, mégis úgy érzem, hogy a program készítői megbocsáthatatlan bűnt követtek el a vásárlókkal szemben. Az alapjátékban található rengeteg bugnak és a tökéletlen mesterséges intelligenciának köszönhetően kénytelen vagyok közepesre értékelni a játékot, mégis reményekkel telve nézek a jövőbe, és hiszem, hogy az nFusion fejlesztőcsapat következő játéka méltó vetélytársa lesz napjaink legjobbjainak. Ennek tükrében mindenkinek nyugodt szívvel merem ajánlani a Deadly Dozent, mivel hangulatos, kihívásokkal teli játékmenete kellemes kikapcsolódásul szolgálhat a hideg, téli estéken.

Sasa
sasa@vogel.hu

DEADLY DOZEN

76%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 128 MB RAM, 300 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

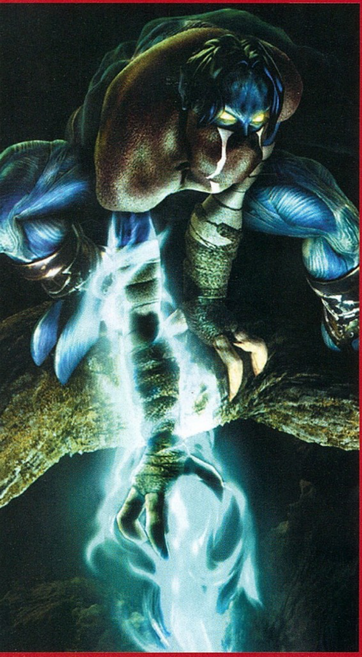
Hidden and Danerous	90%
Return to Castle Wolfenstein	90%
Mortyr	62%

SOUL REAVER 2

Gondolom, sokan emlékeznek még az 1999-ben napvilágot látott Soul Reaverre, amelyben megismerkedhettünk Raziellel, a vámpírral. A Crystal Dynamics készítőit az első rész után több kritika is érte, amelyekben leginkább a játék „kezelhetetlenségét” rótták fel nekik. A Soul Reaver fantasztikus hangulatának és mérhetetlenül brutális harcrendszerének köszönhetően mégsem merült feledésbe olyannyira, hogy 2001 novemberében minden életképes platformon világhódító útjára indult.

- **Fejlesztő:** Crystal Dynamics
- **Kiadó:** EIDOS Interactive

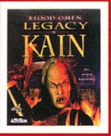
- www.legacyofkain.com
  www.eidosinteractive.co.uk.com



Nosgoth földjén. Raziel története Nosgoth földjén játszódik, ahol hősünk kétségbeesetten keresi múltjának töredékeit. Kalandozásunk során szebbnél szebb tájakat bejárva kell felvennünk a harcot az életünkre törő túlvilági pokolfajzatokkal. A Soul Reaver 2 mindent elsöprő látványvilágához társuló hangulatos és már-már követhetetlen történet, valamint az ahhoz kapcsolódó, torokszorító hangulat azonnal magával ragadja az embert, majd szorításából hosszú órákra nem ereszti. Komolyan mondom, hogy már évek óta nem játszottam ilyen jót harmadik személyű akció-kalandjátékkal. A program hangulata annyira magával ragadott, hogy az elektronikus és az írott sajtókban szapult fix mentési pontok sem vették el a kedvem Razieltől annak ellenére, hogy azok aránytalanul nagy távolsága a készítők elhibázott koncepciójának keserű gyümölcse.
A teszt negyedik napján azonban megtört a varázs. A feladványok sokszínűsége ellenére a monoton játékmenet, mely leginkább a buta és sokszor szükségtelen csatározásokból adódik felülkerekedett, és maga alá temette a vámpírok eddig látott legszebb világát.

Harmadik személyben. A Soul Reaver 2 elődjéhez hasonlóan a harmadik személyű akciójátékok csoportjába sorolható. Gondolom, sokan játszottak a pár hónappal ezelőtt megjelent Evil Twinnel, vagy a legendás Tomb Raider sorozat valamely tagjával. A külső nézetes akciójátékok gyengeségei általában a kameramozgatásban jelentkeznek, és ez az a pont, ahol több ígéretesnek tűnő alkotás (lásd Evil Twin) azonnal elvérzik. A Soul Reaver 2 ezen a téren azonban jól vette az akadályokat. A mindösszesen egy választható nézőpont általában okosan követi az eseményeket, a harcok során megfelelő mértékben távolodik el a történésektől és egyetlen egyszer sem lesz részünk az Evil Twinben oly gyakran előforduló „hipp-hopp szembe futok a kamerával” jelenséggel. Elvileg tehát minden tökéletes lenne, ha a készítők nem baltázták volna el az egészet a főszereplő irányításával. Az első gondunk az FPS-ekben megszokott és azokban

1996
Blood Omen: Legacy of Kain



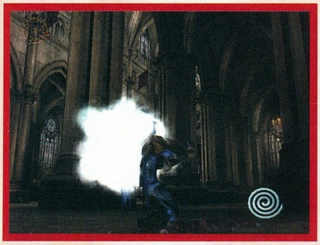
Az azóta trilógiává bővült sorozat első részében Kain történetével ismerkedhetünk meg. A teljes egészében 2 dimenziós, izometrikus grafikával készített játék azonban PC-n közel sem aratott akkora sikereket, mint konzolokon.

1999
Soul Reaver

A Crystal Dynamics a trendekhez igazodva 3D-s köntösbe bújtatta kedvenc vérszívóját. A történetben azonban az üldözőből üldözött lett, hiszen immáron Raziel bőrébe bújva kell megszabadítanunk a világot Kaintól. A szerencsétlen irányításnak köszönhetően azonban az amúgy ígéretes játék sorsa megpecsételődött.

2001
Soul Reaver 2

Az előd hibáiból okulva a készítők majdnem tökéleteset alkottak. A gyönyörű 3D-s környezet, a félelmetes hangulat és a kivételes karakteranimációk azonban unalomba fulladó játékmenettel párosultak. A forradalom tehát elmaradt, de a játék így is megér egy négyes főlét.



tökéletesen használható oldalazással lesz... ugyanis eme opció hiányzik Raziel mozgásának kelléktárából. A második gond a billentyűzettel való játék során merül fel, ugyanis konzoladaptáció révén a készítők az úgymond joypadre optimalizálták a játékot, majd azt nem éppen tökéletesen portolták billentyűzetre, azonban némi gyakorlás után ez a nyögve nyelős kontroll megszokható.

Vámpírok bálja. A Soul Reaver második része örökölte elődje akciódús játékmenetét. Lényegében minden sarkon élőhalottak hordáival találkozhatunk. Az életünkre törő ellenfeleket likvidálva azok lelkét magunkba szívhatjuk. Eme áldásos cselekedetünkre szükség is lesz, hiszen Raziel életenergiáját a holtak lelkéből nyeri. A lelkek begyűjtését elősegítendő rengeteg gyilkos szerszámmal találkozhatunk kalandjaink során, melyek a pályatervezésnek köszönhetően általában logikusan lettek elhelyezve. Fontos megjegyezni azonban, hogy az előző rész igazi pikantériáját jelentő, fokozatosan megszerezhető különleges képességek ezúttal adottak, bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy azok száma a vezérfonal előrehaladtával tovább bővül, mindenesetre a kezdetekben le kell mondanunk az elődben megtapasztalt fifikás harcrendszerről.

Az első résztől eltérően a mostaniban alapfelszerelésként üdvözölhetjük a címadó Lélek Kardját is, amely immáron mindkét síkban előrántható, sőt, a készítők megszüntették a kard használatához nélkülözhetetlen HP limitet, ugyanis a SR2-ben bármikor megsuhinthatjuk ezt a félelmetes fegyvert. A szablya forgatásával azonban bánjunk csínján, mivel pusztító erejéhez halott lelkekre van szüksége, ergo használata lélekvesztéssel jár.

A már említett töméntelen számú ellenfél pokolian jó harcrendszert kíván, hiszen e nélkül az egész semmit sem ér. Természetesen ezzel a készítők is tisztában voltak, és a Soul Reaver első részében legtöbbet szidott harcrendszert majdhogynem teljes egészében újraírták, ám áldásos tevékenységük mégsem érte el a kívánt eredményt. Ha ugyanis csatára kerül a sor, akkor elvileg szembe kell fordulnunk a bestiával, és taktikusan védekezve, majd támadva kellene leküzdenünk azt. Az SR2-ben a kamera azonban nem áll hősünk mögé, ha azt megtámadták, hanem külön gomb megnyomására van szükség ahhoz, hogy érdemben bele tudjunk szólni a küzdelembe.

Ezzel egészen addig semmi gond sincs, amíg esetleg 2-3 fenevad körbe nem vesz minket, ekkor ugyanis a billentyű lenyomásával a hozzánk legközelebbi ellenfél kerül fókuszba egészen addig, míg valamelyik társa közelebb nem lép hozzánk, ekkor a kamera „értelemszerűen" nézőpontot vált, aminek köszönhetően gyakran találkozhatunk a körbe-körbe forgó kamera esetével, ami egy efféle játékban sajnos igencsak bosszantó tud lenni.

Már megint az a fránya AI! A harcrendszer nélkülözhetetlen része a játék mesterséges intelligenciájáért felelős motor. A SR2 sajnos ebből az aspektusból figyelve közel sem tartozik a remekművek közé, s ha igazán szigorúan ítélkeznék az AI felett, akkor kijelenthetném, hogy az majdhogynem nem is létezik a fent említett műben. Példának okáért kiemelném azokat az eseteket, amikor ötenhatan törnek életünkre. Ekkor ugyanis a gépi intelligencia egyenként, egymás után küldi ránk az ellenfeleket, s még véletlenül sem készteti őket összehangolt támadásra. A játék vége felé azon sem lepődtem volna meg, hogy ha az élőhalottak sorszámozott bilétával a nyakukban araszoltak volna felém. Tulajdonképpen ennek köszönhető az, hogy a hihetetlen grafika és az érdekfeszítő történet ellenére a játék a negyedik mentési ponttól kezdve a totális unalomba fullad. Ha a készítők vették volna a fáradtságot, és legalább középszerű AI-val vértezték volna fel portékájukat, akkor a SR 2 még az év akciójátéka is lehetett volna... sebaj, így is benne van a legjobb ötben.

Síkok között. Az SR 2 legjobb hangulati elemét az élő és a halott világ közti különbségekből fakadó ritmusváltás képezi. A játék során bármikor létsíkot válthatunk, aminek köszönhetően teljesen más hangulatú világba csöppenünk. A halott világ mentes minden élő dologtól, nincsenek tavak, élő fák, csak a pusztulás, ám ez az a hely, ahol Raziel igazán jól érzi magát, ahol majdhogynem mindenre képes, akár észrevétlenül átsuhanni egy bezárt vasrácson keresztül. Egy dologra azonban ügyeljünk. A halott világba bármikor átléphetünk, ám onnan csak a megfelelő portál megtalálása után juthatunk ki.

Összegezve. A Soul Reaver második része ama kihagyott ziccerek egyike, melynek mindene megvolt ahhoz, hogy a halhatatlanok csarnokában végezze. A csodálatos grafika olyannyira megragadja az embert, hogy az képtelen szabadulni bűvköréből, mindamellett a fent említett AI-beli hiányosságok igencsak rányomják bélyegüket a játékra. Ha a készítőknek még erre is jutott volna idejük, akkor az SR 2 minden bizonnyal csillagos ötöst érdemelt volna, így azonban be kell érnie a négyes fölével.

Sasa
sasa@vogel.hu

SOUL REAVER 2

82%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII300, 128 MB RAM, 500 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET

csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

Legacy of Kain	76%
Soul Reaver	82%
Oni	92%

THE SIMS: HOT DATE

Ki gondolta volna, hogy ekkora sikert arathat egy olyan program, melyben emberek mindennapi életét irányíthatjuk, megálmodhatjuk és berendezhetjük otthonukat, s részesei lehetünk örömeinek és bánatainak? Szerencsére volt, aki látott fantáziát e látszólag céltalan játékban, s így lassan már két éve, hogy megjelent a The Sims, mely azóta is osztatlan sikert arat. Bevallom, eleinte nem értettem, mit esznek ezen az emberek, de amikor rászántam magam, hogy megnézzem, mi ez az új őrület, sokáig nem tudtam abbahagyni. A programhoz eddig megjelent kiegészítők különösebben nem fogtak meg, ám a karácsonyi piacra kidobott Hot Date végre érdemben is felpezsdítette simjeim életét...

- **Fejlesztő:** Maxis
- **Kiadó:** Electronic Arts

- www.thesims.com
  www.ea.com

Szem s száj ingere. Gondolom, a legtöbb felhasználó odaadó fanatikus, így rendelkezik az előző kiegészítőkkel is. Ez esetben a gyors telepítés után máris szabad a tér. Részemről egy percig sem tétováztam, azonnal rendeltem 50 dollárért taxit a belvárosba. Ide bármelyik felnőtt simsszel lehet menni, sőt akár lehívható valamelyik barátunk is (ez esetben ő ott fog várni minket a választott városrészben). Érdemes távozás előtt menteni, mert a városban már nem lesz rá lehetőség.

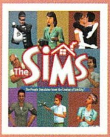
Bármelyik helyszínt is választod - sőt, az is mindegy, mikor mész ide - garantált a csúcsforgalom, itt lóg az egész város. Boltok, parkok, éttermek, különböző szórakozóhelyek (táncparkett, játékterem, biliárdszalon) és szabadtéri kikapcsolódási lehetőségek várják a pihenésre éhes simseket. Mivel hétvége még mindig nincs a játékban, így itt legalább van alkalom kicsit időtlenül szórakozni. Az idő ugyanis itt másként jár (például a simsek lassabban fáradnak), és amikor a népek hazatérnek, minden onnan folytatódik, mint amikor elhagytad a házat. Ez kicsit fura, de megszokható, sőt így lehet igazán érdemben itt bármit is csinálni. Szerencsére a fáradtságon kívül minden szükséglet kielégíthető itt is.

Nagyszerű, hogy a butikokban lehet turkálni, felpróbálni a rucikat, és amelyik tetszik, azt természetesen meg is lehet venni. A boltokban rengeteg ajándékféle vásárolható, kezdve a vörös rózsától, a plüssmacin át egészen a bonbonig. Persze a kreatívabbak inkább saját készítésű dolgokkal kedveskednek (édesség, kerti törpe) szeretteiknek.

Talán a legmeghittebb hangulat az éttermekben alakulhat ki, itt ugyanis egy komolyabb menü rendelése esetén a különböző fogások közt bőven lesz idő flörtölni vagy éppen meghitten udvarolni, feltéve persze, hogy a megfelelő asztalnál ülünk a megfelelő partnerrel. A belvárosi népek sokkal fogékonyabbak a flörtre, így megfelelő előkészítéssel itt könnyebben elcsattanhat például az általunk választott csókok valamelyike is...

Azért az otthonülők se csüggedjenek, rengeteg új tárgy és felfedeznivaló akad ott is. Külön figyelmet érdemelnek például a piknik kellékek. Ezen kívül természetesen az alapokat érintő újítások kihatnak a program egészére. Így például az, hogy megjelent az érdeklődési kör, tehát simsedet kiemelten érdekelheti az időjárás, a technika vagy éppen a hatvanas évek izgalmas időszaka is. Ennek megfelelően

2000 február
The Sims



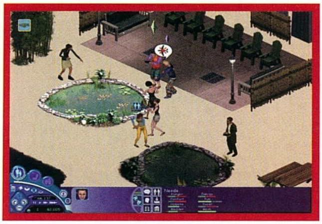
Az „emberszimulátor" berobban a szoftverpiacra. A megdöbbentő sikert arató program pillanatok alatt az eladási toplisták csúcsára kerül.

2000 szeptember
The Sims: Livin' It Up

A kiegészítő legfontosabb felhozatala az új foglalkozások és a különös ötletek megjelenése volt. A zombik, dzsinnek és egyéb furcsaságok nem arattak osztatlan sikert.

2001 május
The Sims: House Party

A partyk kedvelőinek szól leginkább ez a kiegészítő több mint száz új tárggyal, zenével, tánccal és mókával.



legszívesebben ezekről beszélget stb. Akiknek pótolnivalójuk van valamelyik érdeklődési körben, azok a városban vásárolt újságokból hamar a téma mestereivé képezhetik magukat! (Erre a hódítások során szükség lehet!)

Szintén fontos változás, hogy a kapcsolatokat ezentúl két szám jelzi, az első a rövidtávú érték, míg a második szám a hosszabb távú pontszámot jelzi, így az nehezebben mozdul bármelyik irányba. Az árnyalt lehetőségekkel most már több mint negyvenféle kommunikációs lehetőség nyílt meg a simsek előtt, így például már maga az üdvözlés is lehet integetés, baráti ölelés vagy akár gyengéd csók is.

Igaz, a The Sims Hot Date megjelenítésében nem sok változás van, de az új lehetőségekhez rengeteg új animáció kapcsolódik. No meg feltétlenül említésre érdemes az új ruhatár is, amelyet a belvárosban tovább bővíthetünk. Végre mindig az alkalomnak megfelelően öltöztethetjük fel simseinket. A hangulatot különösen feldobja a downtown jazzes zenéje is, és pár apró ötlet még tovább fokozza a játékélményt. Ilyen például az, hogy ha már egy háztartást 100 napja vezetsz, akkor lehetőséged nyílik arra, hogy érdekességeket tudj meg a játék készítésével kapcsolatban. Néhány példa: Will Wright valóban rózsaszín flamingókat vett a stábnak, hogy könnyebben elkészüljön a kerti műremek, a program tervezett nevei közt szerepelt: The Dollhouse Simulator, Tactical Domestic Simulator, sőt a Maxis egyik tárgyalóját még most is Doll House-nak hívják.

A cég természetesen gondol a mindenre elszánt fanatikusokra is, így ha a Hot Date kínálata nem elég, érdemes nekik fellépni a hivatalos honlapra, ahonnan változatos újdonságokat tölthetnek le, de csak a regisztrált felhasználók.

A tervező kedvű játékosoknak ajánlom még figyelmébe, hogy ha valamelyik városrész nem tetszik, nyugodtan tervezzék át az egészet. Igaz, a berendezési tárgyaknak van ára, de ezt nem kell kifizetni, így az egésznek igazán tétje sincs. Sőt, az alkalmazottak miatt sem kell aggódni, ők majd tudják, mi a dolguk, és ha elkészültél, ott lesznek, ahol kell. Jó tudni, hogy ha művedet elmented, a továbbiakban az a városrész úgy fog kinézni, akár tetszik, akár nem...

Apró-cseprő dolgok. Mivel semmi sem tökéletes, a Hot Date-tel is akadnak gondok. Főleg a downtown kritikus, például amikor néhány kósza járókelő leáll trécselni az út közepén, simsed pedig majd' elájul a fáradtságtól, és már bent ül a taxiban. Ilyenkor kiszállni már nem lehet, csak várni, várni, várni... Ez egyik alkalommal nekem ez például 10 percet jelentett. Érdekes az is, hogy ha hosszú „órákat" töltök el a városban, akkor sem nő annyit a szociális érték, mintha egyszerűen megejtek egy baráti telefonhívást.

Mivel a városban másként telik az idő, így itt nincs játékállás-mentési lehetőség sem. Ez főleg azért megrázó, mert a program viszonylag sokszor kilép a desktopra.

Végtelen történet? Összegezve élményeimet, csak azt mondhatom, a Hot Date eddig a legjobb Sims kiegészítő. Rengeteg újításával valósággal lehengerli a játékost, aki alig győz mindent felfedezni és kiélvezni. Már egy hónapja nyüstölöm, de még mindig minden nap rábukkanok valami újdonságra. Az alapprogram a három kiegészítővel már minden igényt kielégít, ám az EA természetesen nem pihen. Éppen a napokban derült ki, hogy máris készül egy újabb kiegészítő. Úgy tűnik, a Sims nemcsak az eladási rekordokat dönti majd meg, hanem az expansion setek számában is a csúcsra tör. Addig is, amíg elkészül az újabb Sims bővítés, no meg a The Sims Online, élvezzük simjeinkkel a forró perceket, romantikus pillanatokat és minden mást, amit a Hot Date kínál...

Lily
lily@vogel.hu

THE SIMS: HOT DATE

88%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

MINIMUM GÉPIGÉNY
P266, 64 MB RAM, 600 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

The Sims: Livin' It Up	83%
The Sims: House Party	78%
The Sims: Hot Date	88%

MOTO RACER 3

Fejlesztő: Delphine Software

Kiadó: Electronic Arts

www.motoracer3.com

www.delphinesoft.com

A számítógépes játékipar lassan több évtizedes múltra tekint vissza. A kezdetben javarészt ügyességi játékokat hamar felváltották a valóságot utánozni kívánó programok, hiszen amit nem tehetünk meg a való életben, azt részben pótolhatjuk a monitorunkon létrehozott mesterséges világban. Futballcsapatok irányítása nagyon keveseknek, hadseregek vezetése pedig még ennél is korlátozottabb számú szerencsésnek adatik meg, márpedig az ember titkolt vágyai néha ennél extrémebb dolgokra is kiterjednek – lásd Carmageddon. Én is nagyon szeretnék egy ötszáz lóerős motorral egész nap a Hungaroringen száguldozni, de valahogy erre a közel- és távoljövőben csak igen mérsékelt esélyeket látok, így marad nekem és sok más sebességőrültnek is a szimuláció. Ezek a programok, hála a szorgalmas fejlesztőcégeknek és hardware-gyártóknak – valósághű grafika, force feedbackes irányítók -, egyre nagyobb élményt nyújtanak, a Moto Racer 3 pedig bátran tekinthető újabb mérföldkőnek a mostanában sajnos eléggé elhanyagolt motorjátékok között.

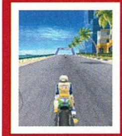
A legtöbb embernek e kétkerekű jármű és a sport kapcsán a sok száz köbcentis, fényesre csiszolt és reklámokkal teli motorokon való száguldás jut eszébe, pedig rengeteg más - többnyire sajnos csak külföldi sportcsatornákon megismerhető - válfaja létezik a motorsportnak. A Delphine programozói nem voltak restek, és a korábbi részekből ismert gyorsasági és cross versenytípusok mellett három vadonatúj versenyzési lehetőséggel rukkoltak elő, amelyekből kettő megvalósítása határozottan jól sikerült, és emellett a már meglévő módokat sem rontották el, így összességében roppant élvezetes játékot sikerült összehozniuk.

Grafika, irányítás A játék alapját továbbra is a klasszikus gyorsasági motorozás képezi, bár sajnos csak három, fokozatosan nehezedő pálya áll rendelkezésünkre. A három valóságos helyszín –Ausztrália, Németország, Japán - motorjátékban eddig soha nem látott látványossággal vetül monitorunkra, a textúrák részletességén pedig látszik, hogy bizony már 2002-t írunk. A készítők - amennyire lehetett - megpróbálták változatossá tenni a tájat, így a pályák tele vannak reklámtáblákkal, égbe nyúló villanyoszlopokkal, valamint repkedő léghajókkal és repülőkkel, bár az is igaz, hogy én azért a környékükön jóval több tereptárgyat vártam volna el, valamint nem értem azt sem, hogy mért tüntették el az előző részben már meglévő napot az égről, és az ezzel járó roppant látványos csillogó-villogó effekteket. Ezeket kárpótlandóan viszont a belső nézet igen szépen kidolgozott – a motoron lévő műszerek a valóságnak megfelelően mozognak, látni, ahogy emberünk kezével sebességet vált –, a fékezéskor és pályaelhagyáskor keletkező füst- illetve porfelhő pedig párját ritkítva valósághűen gomolyog ellenfeleink és saját motorunk után.

Az irányítás inkább arcade jellegűre sikerült; miután megszoktuk a motoroknál természetes lassú kanyarívre fordulási időt, és tettünk pár kört a hamar megtanulható helyszíneken, lassan elkezdhetjük a pályák íveinek kihasználását, a két utóbbi pályán pedig a kanyarkombinációk ideális bevételével próbálkozhatunk meg kísérletezni – mindezek megfelelő végrehajtásához persze nagyon ajánlott joystick, esetleg kormány. Kicsúszáskor sincs semmi gond, motorunk nem allergiás sem a fűre, sem a homokra, így nem esünk el, csak lelassulunk, ha nem várt kitérőt teszünk. Ugyanez igaz az ellenfeleinkkel való sajnos igen gyakori ütközésekre is, ha nem nagy a sebességkülönbség köztünk, csupán visszapattanunk róluk, és kissé lelassulunk. Nagyobb a baj viszont, ha a koccanás kanyarban történik, ekkor ugyanis amellett, hogy motorunk veszít sebességéből, még egy másodpercre kormányozhatatlanná is válik, aminek egyenes következménye a kanyarívről való kisodródás, valamint a kavicsággyal való szorosabb megismerkedés. A dolog azért bosszantó, mert ellenfeleink gyakran ránk való tekintet nélkül, az általuk megszokott íveket használják, és szó nél-

1997

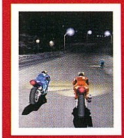
Moto Racer



Mint annyi más játék esetében, a Moto Racernél is az első rész maradt az örök etalon. Megjelenésekor hihetetlenül szép grafikával rendelkezett, nem csoda, hisz elsők közt használta ki a Voodoo kártyák előnyeit. A fantasztikusan jól eltalált zene, motorhangok és kommentár, a kétféle játékmód, valamint a barátságos irányítási rendszer nem maradt válasz nélkül a játékosok körében, az akkoriban éledező interneten szinte mindenki ezzel a programmal játszott, sőt, még ma is kerülnek fel újabb pályarekordok az első résszel foglalkozó fansite-okra.

1999

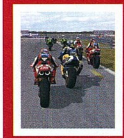
Moto Racer 2



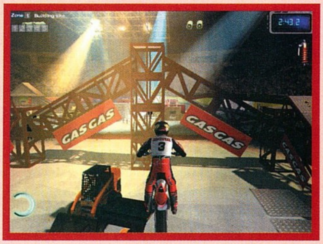
Kicsit sokat akartak a második résszel, az új grafikus motor ugyan megint gyönyörűre sikerült, de a negyven jellegtelen, unalmas pálya helyett jobban örültünk volna kevesebb, de jobban kidolgozottabb helyszínnek. Láthatóan ezt a készítők is így érezték, és ennek szellemében készült el a harmadik rész.

2000

Superbike 2001



A gyorsasági motorozást kedvelők kedvenc sorozatának legutóbbi darabja nemkülönben szép grafikával kápráztatta el rajongóit. Bár a játékmenet korántsem sikerült tökéletesre, a maga idején élvezetes motorverseny volt.



kül belénk jönnek hátulról, ha mi vagyunk a lassabbak, bár saját bőrünkön tapasztalhatjuk, hogy valóban nehéz úgy kikerülnünk az előttünk haladó motorokat, hogy közben a pályát se hagyjuk el.

Ellenfeleink mesterséges intelligenciájával egyébként nincs komolyabb baj, bár az első két fokozat kötve hiszem, hogy egy kissé is gyakorlott játékosnak gondot jelenthet pár kör gyakorlás után, viszont a legnehezebb szint hál' istennek igazi kihívást tartogat; fogalmazhatnék úgy is, hogy hard fokozaton mindenki megy, mint a meszes. Ez értelmet ad a pályák kanyarjainak alapos begyakorlására, sőt, motorunk megbütykölésével is tovább növelhetjük esélyeinket. A Need for Speedhez hasonlóan ugyanis ebben a programban is lehetőségünk van járművünk néhány tulajdonságának megváltoztatására. Beállíthatjuk motorunk motorjának – enyhe képzavar - erőeloszlását, három fajta gumi és felfüggesztés közül választhatunk, valamint meghatározhatjuk a sebességváltás fokozatait is. Ez a négy beállítás még pont nem teszi túl komplikálttá a kísérletezgetést, nem kell attól tartanunk, hogy úgy elállítjuk kétkerekűnket, hogy eddigi köridőnk a duplájára nő, ráadásul előre eltárolt beállítások is segítik dolgunkat.

A másik, korábbi részből ismert versenytípusnál, a crossmotorozásnál is egy nagyságrenddel javult a grafika. Két stadionban helyet kapó, közepes távolságú, és egy szabadban lévő, meglehetősen hosszú pálya áll ennél a résznél rendelkezésünkre. Az út természetesen mindegyik esetben éles, farolással bevehető hajtűkanyarokkal és véget nem érő ugratókkal van tarkítva. Külön szót érdemel a stadionok megvalósítása. Bár igaz, hogy ha megállunk, és alaposan megnézzük, a közönséget csak mozdulatlanul ülő papírfigurák alkotják, ezt feledteti a számos reflektor ide-oda cikázó színes fénye. Borzasztó látványosan néz ki! Nagyot dob az is a hangulaton, hogy a magasban egy hatalmas kivetítőn is magunkat láthatjuk akció közben – bár ha jobban megnézzük, mindig csak egy előre eltárolt demót játszik le, és sajnos nem élőben közvetíti bravúrjainkat. Ennél a játékmódnál már figyelnünk kell főleg ugratásokkor súlypontunk elhelyezésére is, ezzel értékes másodperceket nyerhetünk, no meg a leérkezés is sokkal biztosabb két keréken

További játékmódok. Elérkeztünk a sorozat igazi újításának bemutatásához. A harmadik, Trial módban egy mesterségesen felépített, akadályokkal teli pályán kell átvergődnünk magunkat, természetesen a lehető legrövidebb idő alatt. A fémlemezekből, hordókból, és mindenféle kacatokból összeállított akadályhalmazon való átkecmergés a legügyesebbek türelmét is próbára teszi. Nagyon finoman adagolt gázadásokkal, motoremelésekkel, és súlypontunk megfelelő helyezésével tudunk csak előre jutni a gyakran borzasztó gonoszan és trükkösen felépített akadályokon. Küzdelmeinkért cserébe ezek a helyszínek még a motocross módban látható stadionoknál is szebben, színesebben vannak kidolgozva, ettől függetlenül nálam hamar elszakadt a cérna, annak ellenére, hogy bizonyos szakaszonként vannak ellenőrzőpontok, így ha leesünk, nem kell teljesen elölről kezdenünk az egész pályát.

Mindennél sokkalta nyugisabb a szabad verseny mód, ahol a Tony Hawk's Pro Skaterhez hasonlóan hatalmas, ugratókkal zsúfolt stadionokban kell bizonyos idő alatt a lehető legtöbb és legösszetettebb trükköket bemutatnunk. Igazi felüdülés az akadálypályát követően, az pedig külön öröm, hogy igen sok, ha minden igaz, akkor közel ötven trükkből álló tárházzal rendelkezünk. Nagy kár, hogy nem lehet felvenni a visszajátszást.

Végül szót ejtek a sajnos gyengébbre sikerült városi motorozásról is. Ennek a lehetőségnek a lényege, hogy milyen ügyesen tudunk a forgalomtól zsúfolt Párizs utcáin végigszáguldani. Namármost, lehet,

Patch mizéria

Köztudomású, hogy a legtöbb országban a programoknak és játékoknak csak kisebbik része kerül legálisan tulajdonosuk birtokába. A Delphine Software fejlesztői úgy próbáltak meg ez ellen védekezni, hogy még az eredeti gyári Moto Racer 3 sem tartalmazza a játék számos alapfontosságú funkcióját, így az 1.0-ás verzióban nem lehet sem a billentyűzetet, sem a joysticket konfigurálni, és a grafika is 640*480-ban, közepes részletességgel fut. Ahhoz, hogy ezeket megváltoztathassuk, interneten keresztül frissíteni kell a programot, ez azonban csak eredeti gyári koronggal és legális CD-kulccsal lehetséges! Meglehetősen jó módszer a kalózipar visszaszorítására, bár azért jó lenne meggondolni, hogy mit fog szólni az a szerencsétlen játékos, aki hosszas gyűjtögetés után miután megvette a programot, meglátja a 640*480-as grafikát, mely teljesen eltér a dobozon feltüntetett maximális részletességgel készített képektől. Vagy netán arról van szó, hogy aki legális játékot vásárol, az a legtöbb esetben rendelkezik Internet-hozzáféréssel is? Mindenesetre én a játéknak a javított verzióját értékeltem, e nélkül jó tíz-tizenöt(!!!) ponttal kisebb százalékot kapott volna.

hogy unalmas lett volna szép szabályosan, normálisan közlekedő autók kerülgetése, mindenesetre ha valóban így vezetnek Franciaországban, akkor én a magam részéről messze elkerülöm az ottani utakat. Az autók teljesen értelmetlenül váltogatják sávjaikat, külső sávból belsőbe, majd visszahúzódnak megint kívülre. Borzasztó idegesítő! Ráadásul nincs semmilyen elágazás, egyetlen útvonalon mehetünk csak végig, és ezeknek a pályáknak a részletessége és kidolgozása is messze elmarad a többitől. Nagyon olyan érzésem van, hogy elfogyott a fejlesztésre szánt idő, így egy ilyen félkész utolsó móddal kell csak beérnünk.

Minden nagyon szép... A jól megvalósított alapötletek mellett sok kicsi apróság megléte teszi igazán élvezetessé a játékot. A menü egyszerű, praktikus és könnyen átlátható, az alatta szóló zene pedig határozottan kellemes, nem idegesít, miközben a motor beállításával foglalkozunk. A verseny alatti aláfestések kiemelkedően jóra sikeredtek, többnyire a keményebb zenei stílusba tartoznak, bár van köztük spanyol és dzsesszes beütésű is, ráadásul a program nagyon sok track közül válogat. A hangokat tekintve a progi nem nyújt semmi különöset, én kicsit keményebb motorhangokat és több környezeti zajt vártam volna el. A lényeg viszont, hogy a játékmenet nem szenved semmi miatt sem csorbát, így az ötvenedik kör után is nagy lelkesedéssel vizsgáltam, hol tudnék még párszázadnyit lefaragni időeredményemből. Hozzájárult mindehhez, hogy a pályák közti töltések is nagyon gyorsak.

...de semmi sem tökéletes. Sajnos azonban a Moto Racer 3 sem mentes az apró, de borzasztó hiányosságoktól, melyek közül ugyan egyik sem megy nagyon a játék rovására, de mégis valamennyire lerontják az összképet! Egy 2001 végén megjelent motorversenytől elvárnám, hogy tartalmazzon napszak- és időjárás-beállítási lehetőségeket, pláne ha ilyen kevés pálya áll csak rendelkezésre! A visszajátszás során jó lenne, ha kedvünk szerint tekerhetnénk, gyorsíthatnánk, lassíthatnánk a lejátszást, valamint ha lehetne kameranézetet választani, és nem csak amolyan TV-s közvetítés formájában, gép által váltogatott állásokból nézhetnénk vissza teljesítményünket. A kitalált pontszerzési rendszert is egy apróság vágja tönkre. Elvileg az egyes versenyeken az első három helyezés valamelyikéért kaphatunk pontokat, amiből megvásárolhatjuk a későbbi pályákra való belépésnek a jogát. A nehezebb fokozatokon való győzelmekért természetesen több pont jár. Igen ám, de egy adott pályán és fokozaton bármennyiszer is nyerünk, mindig megkapjuk az adott pontszámot, így senki sem lesz olyan mazochista, hogy hard szinten érjen el jó helyezést, ha ugyanazt a pontszámot két pofonegyszerű, könnyű fokozaton való győzelemmel is elérheti.

Az is borzasztó illúzióromboló, hogy a dobogón álló három versenyzőnek mindig pontosan megegyező arca van.

Az utolsó, ötödik feketepontot a program gyenge többjátékos mód támogatása miatt kell kiosztanom, ugyanis ezen a sorozat első része óta az égvilágon semmit nem fejlesztettek: egyszerűen létrehozhatunk helyi hálózathoz vagy internethez kapcsolódó játékot, amelyhez a többiek IP számunk megadásával csatlakozhatnak. Ha már ennyire internethez van kötve az ideális játékmenet – lásd a patch-ről szóló szövegboxot –, az lenne a minimum, hogy tallózni lehessen a létrehozott játékok között, ne adj isten chatelni lehessen, és ne más program segítségével kelljen egyeztetni, hogy akkor most ki is hozza létre a játékot.

Végítélet. A fent felsorolt hibák ellenére a Moto Racer 3 borzasztó élvezetes program, egyszerűen öröm vele játszani! A felsorolt öt játékmód között mindenki megtalálja a magának legjobban fekvőt. Ami a program igazi buktatója lehet, hogy versenytípusonként mindössze három-három pályát tartalmaz, bár mikor ezeket a sorokat írom, már elérhetők az első, fanok által készített saját készítésű alkotások, a játék hivatalos honlapjáról pedig a regisztrált játékosok már most tölthetnek le új motorokat és bukósisakokat, a választék pedig a készítők ígérete szerint hétről hétre nőni fog. Ennek tükrében a Moto Racer 3 becsületes iparos munka, amelyet ajánlok minden arcade motorversenyt kicsit is kedvelő figyelmébe. Kíváncsian várom, milyen újításokkal tudnak a Delphine-nél előrukkolni a pletykák szerint már készülőben lévő negyedik részben.

Greg5
greg5@freemail.hu

MOTORACER 3

88%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII400, 128 MB RAM, 700 MB HDD D3D

CD MELLÉKLET

csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

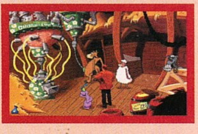
Motoracer	92%
Superbike 2001	83%
Moto Racer 2	75%

NOSZTALGURU

Szeptemberi számunkban nagy dérrel-dúrral beharangoztuk egy új rovat, a RetroZone indulását, majd egy lapszám után ez a próbálkozás szépen be is fuccsolt. Amikor megkérdeztem Sasát, hogy miért nem folytatódik tovább, valami olyasmit mondott, hogy nincs, aki írja. „Báz', miért nem szóltál? Én majd megcsinálom!" – szaladt ki a számon önkéntelenül, az említett úri(?)ember(???) pedig szavamon fogott. Egyetlen kérésem volt csak-: magyarítani akartam a rovat nevét, mert úgyis annyi angol kifejezést vagyunk kénytelenek használni cikkeinkben, nem kell még gyártani is magunknak. A NosztalGuru így az én ötletem volt, amitől azonban kedvenc szerkesztőm dobott egy hátast, és inkább a „Régi csibészek" címet javasolta. A vitát Shoebaron döntötte el, aki az én verziómra voksolt (nem kevés sörömbe került...), Sasa pedig megjósolta, hogy tucatjával fognak érkezni a címet fikázó olvasói levelek. Az olvasó szava pedig szent, úgyhogy a kérdést szavazásra bocsátjuk: NosztalGuru vagy Régi csibészek legyen a rovat címe, esetleg valami más? Írjatok, és alakítsátok ötleteitekkel a rovatot akár címében, akár tartalmában.

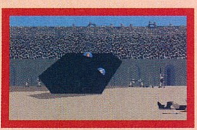
Annak idején egy kínai közmondással nyitottuk a RetroZone-t: „Soha nem szabad elfelejtenünk, hogy honnan érkeztünk". Ugyan ezt rögtön meg tudnám cáfolni egy másik kínai közmondással („Ha elindulsz valahova, soha ne nézz vissza, mert észreveheted, hogy valamit ottfelejtettél"), a NosztalGurut mégis az előző szellemében szerkesztem majd. Vagyis a régi szép időkre emlékezünk (hiszen felnőtt egy generáció, aki már nem tudja, mi az a ?LOAD ERROR és a Last Ninja), nagy klasszikusokat mutatunk be elsősorban a C64- és az Amiga-korszakból, de a PC-s „öregekről" sem feledkezünk meg. A játékokon kívül minden hónapban szó lesz a Commodore-idők egy-egy feledhetetlen momentumáról (amely lehet hardver, szoftver, vagy bármilyen jelenség), és rendszeresen megválasztjuk majd a hónap Commodore-os slágerét is. Beharangozóul ennyi bőven sok, ássunk le a múltba!

Ezzel játszottunk...



...5 éve: **Toonstruck**

1997. januárjában már megmutatkoztak az első jelei annak, hogy a hagyományos klikkelgetős kalandjátékok kimennek a divatból. Az akkor még létező kiadó, a Virgin mégis két ilyen programmal jelentkezett a piacon, a Broken Sworddel és a Toonstruckkal. Ez utóbbi hatalmas bukta lett, pedig óriási költségvetéssel készült és szinte tökéletes volt. A program amolyan fordított Roger nyúl-sztorit dolgozott fel: egy rajzoló (Christopher Lloyd alakította) bekerül saját rajzfilmjei világába, ahol a cuki és a gonosz rajzfilmek élethalálharcot vívtak egymással. A Toonstruck azóta is a budget kategória fáradhatatlan élharcosa.

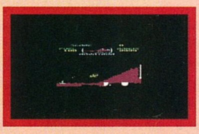


...10 éve: **Another World**

Hihetetlen, hogy már egy teljes évtized telt el a Delphine legendás akcióprogramjának Amigás debütálása óta. Akkoriban nemcsak hogy a 3D, de még a vektorgrafika is kuriózumnak számított, ezért mindenki rácsodálkozott az Another World egészen egyedi, 2D-s vektorvilágára. Aki kíváncsi arra, hogy a program idegen bolygójára került farmeres-pólós földi főhős hogyan jut haza, a www.classic-trash.com címről letöltheti ezt a mesterremeket.

...15 éve: **Maniac Mansion**

A point'n'click kalandjátékok felvirágoztatásához a LucasArts vitathatatlanul hozzájárult többek között ezzel a nagyszerű programmal, amelyben először találkozhattak a játékosok azzal a frappáns, néhány szavas irányító rendszerrel, amelyen aztán a LucasArts hosszú évekig nem is változtatott. Több szereplővel is végigjátszhattuk az őrült Edison család kúriájában játszódó vicces történetet, és a bombasztikus sikernek köszönhetően a LucasArts 1992-ben ki is adta a folytatást, a szintén feledhetetlen Day of the Tentacle-t. A Maniac Mansion készítését egyébként az a Ron Gilbert irányította, aki azóta a Monkey Island-sorozattal és a Total Annihilationnel az ipar kultikus alakjává vált. A program emulátoros változata elérhető a web.externet.hu/sk/c64/ címen, míg emulátort találtok például a www.computerbrains.com/ccs64/–on.



...20 éve: **Fort Apocalypse**

Az „ántivilágban" még bárki nekiállhatott programozni (haszonszerzés helyett inkább csak szórakozásból), a még gyerekcipőben járó játékipar a lelkes amatőrök Kánaánja volt. Egy bizonyos Joe Vierra sem habozott kihasználni a helyzetet, és a Fort Apocalypse-szel tarolt a piacon – még ma is összegyűlnek a neten a program fanatikus rajongói. Pedig ez a helikopteres, 2D-s akciójáték csak ötletes pályáival hozott többet konkurens társainál, ám akkoriban ez elég volt. Szintén a web.externet.hu/sk/c64/-ről lehet letölteni.

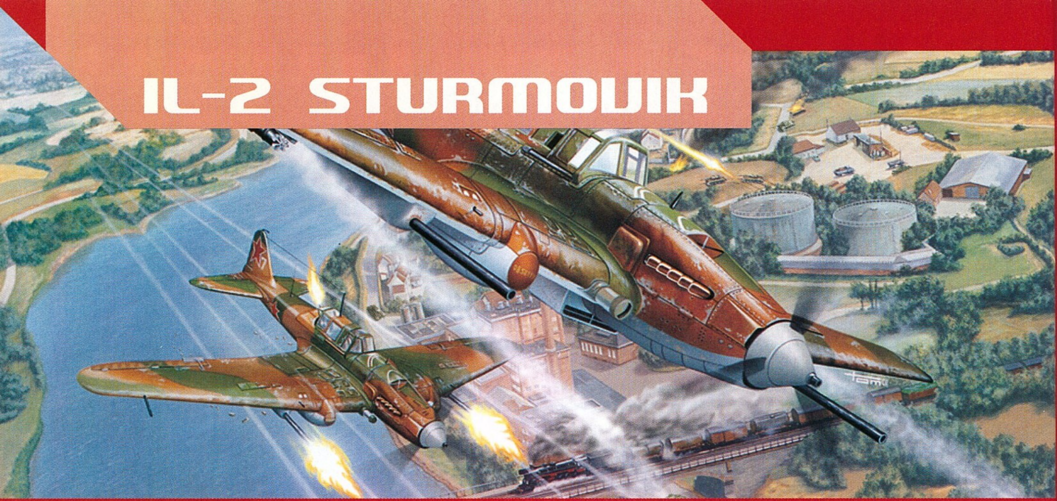
A hónap prüntyögése

Supremacy

A 8-bites időkben a játékzenék komponistáinak nehezebb volt a dolguk, mert igazodniuk kellett a gépek tudásához (vagy inkább tudatlanságához). A C64-esen például mindössze 3 csatornát lehetett használni, és a zeneszerzés még inkább a programozáshoz hasonlított. Ezen a 3 csatornán a C64 prüttyögő, vijjogó géphangjaiból mégis olyan klasszikus, fülbemászó dallamok születtek, amelyeket azóta az egykori C64-tulajok himnuszként tisztelnek. A szakma egyik emblematikus figurája volt a holland Jeroen Tel, aki már 17-18 évesen Maniacs of Noise nevű csoportjával olyan csodákat hozott össze, mint a Cybernoid, a Myth vagy a Supremacy zenéje. Ez utóbbi az Imperium Galactica-játékok őse volt, egy kolonizációs űrstratégia, és olyan jól eltalált főcímzenével büszkélkedhetett, amely azonnal sláger lett, és rengeteg díjat nyert akkoriban. Még ma is vissza tudom idézni minden egyes ütemét. (Le lehet tölteni a netről, de a C64-zene SID formátumához megfelelő lejátszó vagy plugin szükségeltetik. Javaslom, hogy csomagoljátok ki a http://persoweb.francenet.fr/~mikael/laurent/LittleSiDplug4Winamp2.zip címen található fájlt, ez egy Winamp plugin mellett tartalmazza a Supremacy zenéjét is.)

Stöki
stoki@vogel.hu

IL-2 STURMOVIK



- **Fejlesztő:** 1C:Maddox Games
- **Kiadó:** UBI Soft

- www.il2sturmovik.com
  www.combatsim.com

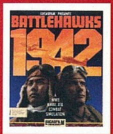
„Szmolenszk felett az időjósok szerint ma délután a pilóták kellemes, 15 fokos hőmérsékletre számíthatnak. Antonov hadnagy és lövésze, Szokov tizedes harmadik bevetésükre készültek. Kissé idegesen ülnek beszíjazva a pilótafülkébe. Egy párt alkotnak ama közös cél érdekében, hogy élve hazajussnak, és ma este is a tábori sátorban felállított ágyon hajthassák álomra a fejüket. A pilóta felelős a repülőgép irányításáért és a támadófegyverek kezeléséért, a mögötte, neki háttal ülő lövész a gép védelme érdekében egy nagy kaliberű géppuskát kezel. A mai célpont egy előrenyomuló német páncélos hadosztály valahol a várostól keletre. A hatalmas Il-2 megremegett, ahogy a hadnagy beindította a nyolchengeres, soros motort. Nem sokkal később már jött is a rádióüzenet: a felszállási engedélyt megkapták, az első navigációs pont iránya 80 fok. Antonov megvárta, amíg a raj vezetője felszáll saját gépével, majd ő is gázt adott. Pár perccel később már a parancsnok mellett repült 3000 méter magasan Szmolenszk irányába.
A célpont eléréséig az út meglehetősen eseménytelenül telt. Valahol félúton csatlakozott hozzájuk a négy Yak-3-as kísérővadász, beköszöntek a rádión, majd előrerepültek, hogy felvegyék a harcot az esetleges német támadókkal.
Mikor elérték a frontvonalat, az ég hirtelen felrobbant... A német légvédelmi ágyúk tüzes pokollá varázsolták az addig nyugodt kora őszi égboltot. A parancsnoki gépet már rögtön az elején telibe kapta egy gránát, és lángolva zuhant le az erdőbe. Antonov látta, hogy a pilótának még volt ideje kiugrani, de a lövésze már nem volt ennyire szerencsés. Kezdett pánikba esni, főleg miután meghallotta a rádión, hogy a kísérővadászok azonnali segítséget kérnek a támadó Messerschmittek ellen..."

Habár a Második Világháború a szimulátorok egyik leghálásabb témája, a keleti front eseményei eddig még egyetlen játékban sem kerültek feldolgozásra, pedig az ott felvonultatott haditechnika a kor talán legjobbja és legérdekesebbje volt, akár a szovjet, akár a német oldalt nézzük is. A feltételezhető és érthető patriotizmuson kívül valószínűleg ez motiválhatta az orosz Oleg Maddox által vezetett 1C:Maddox Games munkatársait, hogy legelső játékuk témájának egy a Második Világháborúban szolgált repülőgépet, név szerint az Il-2 Sturmovikot, és a Nagy Honvédő Háború eseményeit válasszák. Az unalomig ismert angliai csata, a partraszállás és a B-17-es bombázóhadjáratok után most végre belekóstolhatunk a vörös oldalon harcoló pilóták életébe is.

Néhány szó a Sturmovikról. Az Il-2 Sturmovik valószínűleg a háború egyik legérdekesebb, a keleti frontnak pedig a legfontosabb repülőgépe volt. Több éves tervezési és berepülési periódus után 1938-ban mutatta be az Iljusin tervezőiroda az új, páncélozott, egyszemélyes csatarepülőgépet, majd hosszas vizsgálatok, próbák és viták után a frontrepülők 1941-ben kapták meg a gépet, rögtön a Szovjetunió lerohanása után. A Sturmovik legnagyobb előnye, a páncélzat vált egyik legnagyobb hátrányává is. A repülőgép lassú volt, és a védtelen hátsó részének következtében számtalanszor áldozatául esett a fürge német vadászoknak. A megoldást egy lövészt jelentette, aki a gép mögötti légteret fedezte géppuskájával. Ezek után az Il-2 végre igazi repülő erőddé vált. Gépágyúval, nem irányított rakétákkal és bombákkal támadta a német páncélosokat és gyalogsági állásokat. A háború alatt legyártott 35000 db. Sturmovik részt vett szinte minden fontosabb hadműveletben. Végsebessége 470 km/h, maximális repülési magassága 6000 méter, hatósugara pedig 600 kilométer volt. A 600 kilogrammnyi bombateher mellett általában még két gépágyút és három géppuskát is felszereltek rá.

Repülhető típusok. A nevével ellentétben a játék nem csupán egyetlen géptípust kínál fel a repülni vágyó pilótáknak. Az Il-2 tíz különböző altípusa mellett (amelyek között megtaláljuk a speciális torpedóvető és az egyszemélyes változatot is) kipróbálhatjuk magunkat a kor szovjet vadászgépeiben: a LaGG 3-ban, a Yak 1, 3, 7 és 9-ben, a La-5-ben, a MiG-3-ban, illetve ezek különböző változataiban, valamint az Amerikából lízingelt, gyönyörű P-39 Aircobrában is. Ha ez még mindig nem lenne

1988
Battlehawks 1942



A LucasArts kiadásában jelent meg ez egyszerű, de nagyszerű játék. Itt még a japán vagy az amerikai oldalon harcolhattunk a Csendes óceáni szigetekért, de később a folytatásban (Their Finest Hour - 1989) már német és angol repülőket irányíthattunk Európa egén.

1994
Operation Overlord

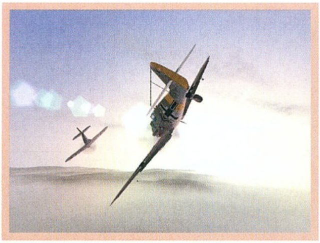
Az első szimulátor, ami már 640x480-as felbontásban is futott. A játék a normandiai partraszállás előtti eseményeket dolgozza fel, akár még ma is vállalható minőségben. Az Overlord egyenes ági leszármazottja a Rowan legújabb játéka, a tavalyelőtt megjelent Battle of Britain.

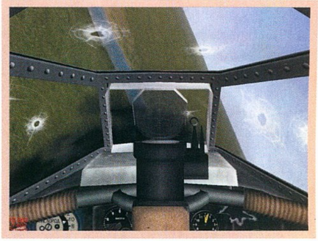
1998
European Air War

Habár az EAW kissé gyengébb grafikával rendelkezett, mint kortársai (Combat Flight Simulator, Jane's WWII Fighters, Fighter Squadron), az izgalmas küldetéseknek, a félig dinamikus hadjáratnak és a nagyszerű repülési modellnek köszönhetően még most is sokak kedvence.

2000
Microsoft Combat Flight Simulator 2

Gyönyörű grafika, hihetetlenül jó repülési modell és izgalmas légicsaták a Csendes Óceán fölött. Az IL-2 mellett jelenleg az egyik legjobb Második Világháborús szimulátor. Minden elismerésem azoknak a pilótáknak, akik képesek voltak letenni gépeiket azokon a korai repülőgéphordozókon!





elég, ott vannak a német gépek is, név szerint a Bf-109 különböző változatai és az FW-190-es. Összesen 31 típus! Persze a fejlesztők gondoltak a jövőre is, és meghagyták a lehetőséget a bővítésre, így várható, hogy folyamatosan újabb és újabb típusok kerülnek majd a választható gépek listájába (az 1.02b patch már most tartalmaz is egy új FW-190-est).

Pesszimista játékosok most valószínűleg arra gondolnak, hogy a sok repülőgép biztos a repülési modell lebutítását hozta maga után, és a gépek csak minimálisan különböznek egymástól. Nos, ez szerencsére nem így van. Minden gép, sőt, egy-egy típus alváltozatai is egymástól jól elkülöníthető erényekkel és hátrányokkal rendelkeznek. Legfeltűnőbb ez a Messerschmitt Bf-109-es és a szovjet vadászok esetében, ahol a korai típusok még érezhetően kevesebb motorteljesítménnyel és sebességtartalékkal rendelkeztek, mint a háború utolsó éveiben bevetett változatok. Az pedig már csak hab a tortán, hogy a fejlődést nemcsak a repülési teljesítményekben mérhetjük le, hanem a gép pilótafülkéjén és a külső nézetekben is!

Grafika. Ez ideig nekem a Második Világháborús repülőszimulátorok etalonja grafikai – és sok egyéb - szempontból a Microsoft Combat Flight Simulator 2 volt. Én személy szerint nem gondoltam volna, hogy belátható időn belül bárkinek sikerül szebb és élethűbb játékot készítenie, de szerencsére Oleg Maddox és csapata rácáfolt erre. A repülőgépek modellezése, a mozgó alkatrészek, a gépben ülő pilóták, és persze a textúrák az eddigi legszebbek és legjobbak, amit szimulátorban láttam. Ehhez jön még a rengeteg vizuális effekt, mint például a dinamikus világítás és a gyönyörűen csillogó géptestek, a lehulló lőszerhüvelyek és a gépágyúk hatalmas torkolattüzei. Persze ezek a pozitívumok nemcsak a repülőgépekre, hanem az összes tereptárgyra is igaz. Mind-mind a legnagyobb odafigyeléssel és szakértelemmel lettek elkészítve. Az effekteknek köszönhetően hihetetlen érzésben lehet részünk, ha berepülünk valamelyik erősen védett ellenséges bázis vagy város fölé. A nyomjelzős lövedékek, a gépágyúk füstcsíkjai, a légvédelmi ágyúk magasan robbanó gránátjai érezhető közelségbe hozzák azt az érzést, amelyet a pilóták átélhettek egy-egy alacsony magasságban végrehajtott támadás közben.

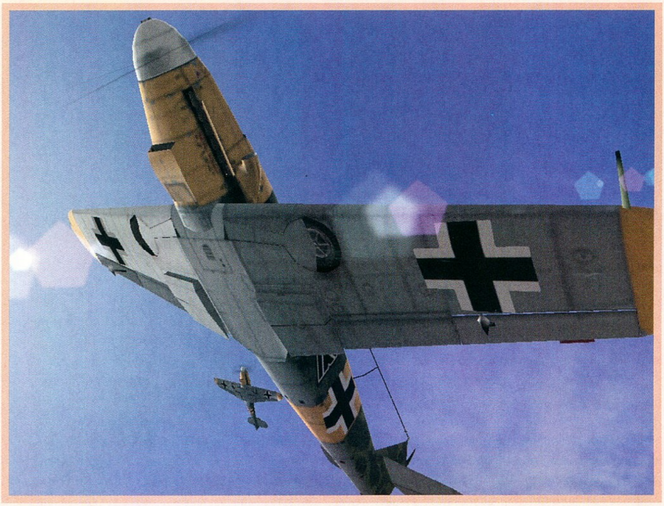
A játék fejlesztőinek egyszerű, de nagyszerű ötlete az, ami talán a legjobban megfogott, nem is értem, hogy eddig miért nem alkalmazták egyetlen szimulátorban sem. Ez pedig nem más, mint a repülőgépek évszakonként változó festése. A játék elején, a szmolenszki hadjáratban még mind a két oldal repülőgépei a már megszokott zöld, szürke és barna terepszínben pompáznak, de a tél beköszöntével a gépek új, fehér vagy piszkosszürke rejtőszínt kapnak. A hangulatot csak tovább fokozzák az egyedi századjelvények és számozások. Hihetetlen, de nincs két egyforma gép egy időben a levegőben!

A többjátékos partik alkalmával természetesen saját ízlésünknek megfelelő ruhát húzhatunk kedvenc gépünkre, ezek között épp úgy megtaláljuk a történelmileg hű utánzatokat (pl. Walther Novotny vagy Herman Graf Focke-jét), mint a szürrealista lila-zöld-narancs kombinációt is. Újabb jó pontot érdemelnek a játék készítői azért, hogy a Bf-109-hez készítettek magyar felségjelzésű festést is, sőt még a Puma század jelvénye is helyet kapott a gép orrán!

A külső nézetek és a skinek mellett a grafikusok és a 3d-s modellezők nem hanyagolták el a gépek belsejét sem.

A pilótafülkék egytől-egyig a már megszokott virtuális megoldással készültek. A fejlesztők állítása szerint mindegyik a lehető legtökéletesebb másolata az eredetinek, és csak azért nem került bele még több repülhető típus a játékba, mert még nem tudták megszerezni további repülőgépek eredeti műszerfalainak dokumentációit, így inkább kihagyták, sem mint hogy saját készítésű változattal csapják be a játékosokat. Jellemző, hogy Oleg Maddox az egyik interjúban azt nyilatkozta, hogy a pilótafülkék tökéletes elkészítése volt a legidőigényesebb feladat a játék fejlesztése közben.

Érdemes még megemlíteni a gépet ért találatok okozta sérülések megjelenítését is. A félig leszakadt szárnyak, az ementáli sajthoz hasonlóan lyukas géptörzs és a motorból előtörő fekete füst habár nagyon „szép" látványt nyújtanak, nekem mégis úgy tűnt, hogy ezek a komolynak tűnő sérülések nem befolyásolják olyan mértékben a repülési tulajdonságokat, mint az elvárható lenne, ha csak pusztán a gépre nézünk. Többször előfordult, hogy már



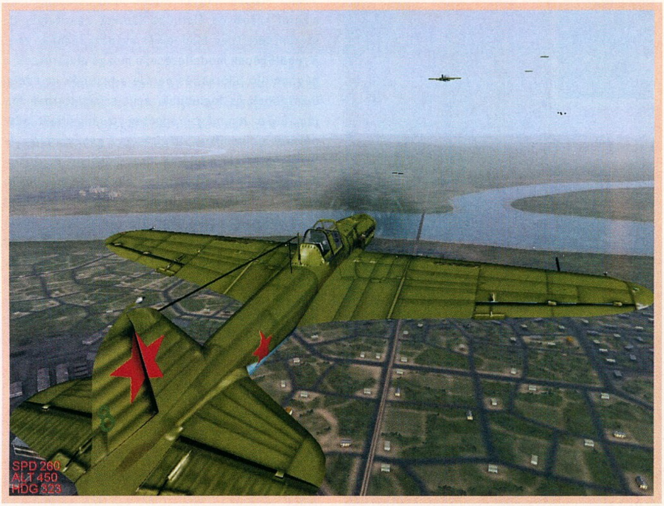
keresztet vetettem a repülőre, és már azon voltam, hogy megkockáztatom a kiugrást, mikor kiderült, hogy még simán haza tudom vinni a gépet, és legalább egy kényszerleszállást megkockáztathatok vele a bázis melletti füvön.

A táj grafikája talán egy kicsit visszafogottabbra sikerült, mint a repülőgépeké. Persze az orosz sztyepp nagyon kihalt lehetett abban az időben – sőt, lehet, hogy még most is az –, és ezért hiányoznak a nyugati front felett már megszokott farmok, búzatáblák és kis falvak. Települések persze itt is vannak, de sokkal ritkábban, mint azt más hasonló játékokban megszokhattuk már. Persze azért ne féljünk attól, hogy az alant elterülő táj unalmas lenne, és erről az egyik legszembetűnőbb újítás, a hatalmas erdőségek, a magányos fák és a kis facsoportok tökéletes illúziója gondoskodik. Most nem írom le, hogy ezt a készítők milyen technikával oldották meg, mert ha valaki elég közel repül hozzájuk, úgyis rájön, de az biztos, hogy 2000 méter magasan repülve a kis gomolyfelhők között, miközben a nap a gép jobb szárnya mellett bukik le a horizont alá, olyan látványban lehet részünk, amilyenről még csak álmodni sem mertünk évekkel ezelőtt.

Hangok, kommunikáció. A Sturmovik rögtön meglehetősen butuska zenével kezd a főmenüben, amelyet később, az akciódúsabb jelenetek alatt (fel- és leszállás, kiugrás a gépből stb.) újra hallhatunk, de igazából nem az a fajta muzsika ez, amelyikre majd még évek múltán is nagyokat sóhajtva emlékszünk vissza.
Szerencsére a repülés közben hallható hangok már sokkal jobbak. A repülőgépek motorja kellemesen dorombol a pilótafülke előtt abba a hamis hitbe ringatva a kezdő pilótát, hogy ezt a gépet soha ki nem lövik alóla. A gépágyúk, géppuskák és a robbanások hangjai is hihetők. Nekem leginkább a pilótafülke mellett elsüvítő légvédelmi lövegek hangjai tetszettek.
A repülőgép-szimulátorok egyik fontos tényezője a rádiózás. Az Il-2 Sturmovik érdekes megoldást alkalmazott erre. Minden rádióforgalmazás az eredeti nyelven történik, és közben még megjelenik a képernyő közepén angolul is. Mivel a német nyelvet aránylag sokan beszélik hazánkban, a Luftwaffe üzeneteinek megértése nem lehet gond, de az orosz parancsok és figyelmeztetések már csak egy-két öreg motorosnak jelenthetnek valamit.

Mesterséges intelligencia. Már a demó verzióban szereplő mesterséges pilótákon is látszott, hogy a fejlesztők nem sajnálták az időt ennek a résznek a kidolgozásától. A kötelékrepülés, a le- és felszállások úgy történnek, ahogy az a nagy könyvben meg van írva. A rádión kiadott parancsokat a kísérőgépek nyugtázzák, majd a beállított nehézségi fokozatnak megfelelően végre is hajtják. Légi csaták közben érdemes külső nézetből követni akár az ellenséges, akár a saját gépeinket, és megfigyelni, milyen ügyesen manővereznek, és milyen taktikusan, egymást fedezve támadnak. Abban az esetben, ha mi kerülünk valamelyik ellenséges gép fegyvere elé, nehezebb fokozaton bizony nagyon meg kell izzadni, hogy élve megússzuk a kalandot. Legkönnyebb fokozaton azonban a dolog leginkább céllövöldére hasonlít, legtöbbször úgy tűnik, hogy az ellenséges pilóták és lövészek bekötött szemmel repülnek, mert közvetlen közelről sem képesek eltalálni gépünket. Mivel ilyen nagy a különbség a legerősebb és leggyengébb fokozat között, ezért mindenki megtalálhatja a tudásának megfelelő szintet.

Küldetések, hadjáratok. Mint az eddigiekből már kiderült, a játék küldetéseit és hadjáratait a német Luftwaffe vagy az orosz légierő oldalán harcolhatjuk végig. A főmenüből rögtön a már szokásos repülési módok tárulnak a játékos elé. Kipróbálhatjuk magunkat néhány gyakorló küldetésben, készíthetünk magunknak egy gyors összecsapást megadva a résztvevő gépek típusát, számát, az idő-



járást és a helyszínt, valamint elindíthatunk egy full-extrás, küldetésszerkesztő programot is. Ez utóbbi kezelése meglehetősen egyszerű, leginkább a Jane's USAF ugyanilyen funkciójára hasonlít. Ha valaki próbált már más játékokban saját küldetéseket készíteni, ezzel is könnyedén elboldogul majd.
A Maddox Games nem próbálta meg a rengeteg kockázattal járó dinamikus hadjáratot beépíteni a játékba, ezért egy többfordulós, előre legenerált küldetéseket tartalmazó hadjáratot repülhetünk végig. Pilótakarrierünk 1941. őszén kezdődik Szmolenszk mellett, ahol is az előre törő német csapatokat kell megállítanunk, illetve segíteni, ha a Luftwaffét választottuk. A következő állomás még ugyanennek az évnek a tele, mikor is a németek már Moszkva kapuit támadták. 1942. nyarán következett a fordulópont: Sztálingrád. Innentől kezdve a szovjet csapatok átvették a kezdeményezést, és folyamatosan szorították vissza a németeket Európa felé. 1943-ban a nagy kurszki tankcsatában vehetünk részt, 1944. pedig már a Krím-félszigeten találja majd egységünket. A háború 1945. májusában ér véget számunkra a birodalom szíve, Berlin fölött.
A küldetések végig érdekesek és változatosak, érdemes mind a három variációt végigjátszani (német vadász, orosz vadász és orosz bombázó). Sajnos én még nem értem a végére egyik szálnak sem (pedig egyszerre fut egy német és egy orosz hadjárat is), mert némely feladat nagyon időigényes, és csak többszöri próbálkozásra sikerült megoldani.

Dokumentáció. Nos, a játék egyetlen igazi gyenge pontja a kézikönyv. Sajnos az egész nem több 45 oldalnál, és hiába, hogy kitér a fontosabb technikai beállításokra (13 oldal csak a hardver finomhangolásával foglalkozik, továbbá még 4-5 oldal a multiplayeres beállításokkal), sőt, még az alapvető repülési manővereknek is szentel pár lapot, az egészből hiányzik az olvasmányosság, a tippek-trükkök rovat, amellyel megkönnyíthetnék a kezdő pilóták életét, valamint a játékban szereplő gépek leírása, összehasonlítása. Az igaz, hogy a játékban szerepel egy enciklopédia, amely tartalmazza a fontosabb repülési adatokat, valamint az egyes típusok erősségeit és gyengéit, de én szívesen vettem volna ezt nyomtatott formában is, hogy esetleg még repülés előtt gyorsan átfuthassam mondjuk a bázis felé közeledő Pe-2-es bombázók fegyverzetére vonatkozó adatokat. Kár, hogy egy minden ízében profi játék ilyen apróságon bukik meg.

A cikk végén újra csak fel kell hoznom a Microsoft CFS 2-jét, és megemlítenem, hogy legutoljára azzal a játékkal szórakoztam ilyen jól. Hasonló hangulat, hasonlóan jó grafika és realizmus, sőt, a Sturmovik „örökölte” annak bővíthetőségét, így rengeteg hivatalos és amatőr kiegészítőt, repülőgépeket és hadszíntereket várhatunk hozzá a közeljövőben. Az 1C:Maddox Games igazi klasszikust, sőt, új etalont alkotott. Nem szabad egyetlen szimulátorrajongónak sem kihagynia!

neuro
neuro@agria.hu

IL-2 STURMOVIK

95%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	40/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 128 MB RAM, 530 MB HDD D3D

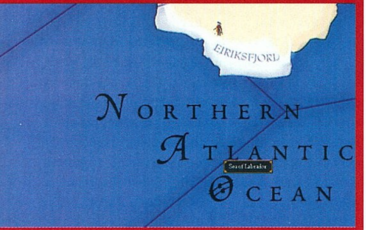
CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA
MS Combat FS 2	90%
Jane's Word War II Fighters	88%
Europian Air Wars	85%

EUROPA UNIVERSALIS 2

- **Fejlesztő:** Paradox Entertaintment
- **Kiadó:** Ubisoft

- www.paradox-entertainment.com
www.ubisoft.com



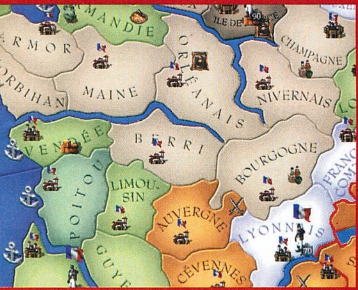
Önvallomás és napló. Személy szerint kevés szórakoztatóbb tevékenységet tudok elképzelni, mint a táblás stratégiai játékokkal való időtöltést. Nem véletlen hát, hogy ezek számítógépes átiratai is különösen kedves helyet foglalnak el szívemben: a Wargamer szabályrendszerére épülő Napoleon 1813-at, vagy az Avalon Hill klasszikusát alapul vevő Civilization sorozatot mindmáig legkellemesebb játékélményeim között tartom számon. Ennek fényében azonnal érthetővé válik az a fajta izgalom, amely akkor fogott el, amikor a francia gyökerekkel rendelkező, ám komputerre a svéd Paradox Entertainment által átplántált Europa Universalist először futtathattam otthonom meghitt magányában, távol a PC Guru HQ káoszától, távol a játékrovat-szerkesztő sötét személyisége keltette baljós érzelmi hullámoktól... Aztán... aztán a kezdeti lelkesedés fokozatosan, ha nem is kiábrándultságnak, de egy jóval inkább a realitások talaján álló lelkiállapotnak adta át a helyét. Az EU-ból ugyanis minden kiválósága ellenére hiányzott az a megfoghatatlan többlet, amelyik pl. Sid Meier mesterműveit szinte kivétel nélkül jellemzi, és amelynek köszönhetően azok mind a mai napig friss kihívásokkal és élményekkel képesek szolgálni. Másfelől, ha a rám jellemző spirituális rajongást félretéve objektívan akarnék az EU hiányosságaira rávilágítani, akkor valószínűleg az átlagon aluli MI és a szegényes interakció is reflektorfénybe kerülne, mint az amúgy összességében kedvező képet lerontó tényező.

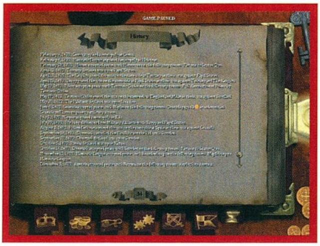
Az EU tehát az általa felvonultatott, kétségkívül jelentős innovációk ellenére is a legjobb úton volt afelé, hogy kétszeres megaláztatást szenvedve nemcsak a kollektív, hanem az én – amúgy meglehetősen sok, az előbbiben szinte egyáltalán nem fellelhető alkotást is megőrző - emlékezetemből is kiradírozódjon, amikor... Amikor váratlanul, kevesebb, mint egy évvel a program első inkarnációjának megjelenését követően megérkezett az EU második része. Őszintén szólva kissé meglepődtem az események ilyetén alakulásán, ti. szerény véleményem szerint néhány hónap a legritkább esetben

elegendő egy igazán igényes folytatás elkészítéséhez. Ám mivel egyetlen alkotáshoz sem szokásom negatív prekoncepcióval közeledni, természetesen az EU 2-nek is megadtam az esélyt a bizonyításra...

Képek, hangok, impressziók. A játékkal való első vizuális kontaktus során egyből bizonyos déjá vu kerített hatalmába: ezt valahol, valamikor már láttam... A különös érzés okára hamar fény derült, ti. perceken belül szomorúan voltam kénytelen realizálni, hogy az EU 2 grafikája csaknem az utolsó pixelig megegyezik elődjével – vagyis a már megszokott, leginkább a Risk sorozattal rokon kétdimenziós játéktér köszön vissza. Habár örvendetes tény, hogy a program immár az 1280x1024-es felbontással is elboldogul, az egyetlen változást e téren lényegében az új egységekhez tartozó grafikák és animációk jelentik. Ja, és mielőtt elfelejteném: a vadonatúj renderelt animációk (mind a három!) feltűnése is kétségkívül egyfajta innovációnak tekinthető, igaz, igencsak megkérdőjelezhető jelentőséggel. A láthatóan nem túlságosan szorgos grafikusok mentségéül egyedül az szolgál, hogy az ezek közül az elsőként látható (vagyis az intro, ti. a másik kettő a két különböző befejezés) igazán monumentálisra sikeredett, hála a látvány és az aláfestő zene valóban különleges összhangjának.

A zenénél maradva: feltétlenül említést érdemel az az egyszerű, ám nagyszerű megoldás, amit az alko-





tők ebben az esetben alkalmaztak. Ugyanis ahelyett, hogy új zenét komponálva megpróbálták volna felülmúlni az első rész által felállított, tényleg magas minőségi szintet, inkább jó ízléssel válogatva több CD-nyire való autentikus reneszánsz, barokk és egyéb stílusú muzsikát gyűjtöttek össze. Az adott korszakhoz illő művek felcsendülése egészen egyedi hangulatot kölcsönöz az EU 2-nek, ráadásul az MP3 formátumú számokat egy külső lejátszó segítségével bármely egyéb alkalommal is meghallgathatjuk. A különböző hanghatások terén sajnos már korántsem számolhatok be ennyi újdonságról, ti. ezek teljességgel megegyeznek az elődben egyszer már megtapasztaltakkal.

A változás szándéka... Az alkotók már az első rész esetén is különös hangsúlyt helyeztek a játékmenet gördülékenységére, így nem meglepő, hogy ez az a terület, ahol a legtöbb pozitív változásnak lehetünk tanúi. Mivel mindezek ellenére az EU 2 játékmenete főbb vonalaiban továbbra is az elődnél látott struktúrára épül, e helyütt csak a fejlesztésekre térnék ki, az alapvető információkért javaslom a 2001/06-os PC Guru fellapozását. Nos, elsőként mindjárt itt van a megnövelt játékidő: 300 helyett immár akár kerek 400 esztendőn át formálhatjuk választott nemzetünk sorsát. A fő játékmódban (Grand Campaign) az események néhány évtizeddel a Felfedezések Kora előtt (1419) veszik kezdetüket, hogy aztán a Napóleoni Háborúkat követően, a Szent Szövetség megalakulása után (1820) végződjenek, míg a hét, egy-egy jelentősebb történelmi eseményhez kapcsolódó "kisebb" hadjárat értelemszerűen rövidebb időintervallumot ölel fel. Az újdonságok felsorolása a választható nemzetek számának növekedésével folytatható: míg az EU-ban még "csak" nagyjából 70 különböző nemzet állt rendelkezésünkre, addig a második részben már a több mint 100 korabeli kis-, közép- és nagyhatalom bármelyikének irányítását felvállalhatjuk. Bizony, bizony: akár a középkori Magyar Királyság uralkodójaként is regnálhatunk – hazánk függetlenségének megőrzése és a regionális vezető szerep kivívása a két agresszív nagyhatalom (Ausztria és a Török Birodalom) diplomáciai áskálódásai és nyomasztó katonai fölénye közepette különösen érdekes és nehéz feladat. De ugyanígy választhatjuk ténykedésünk színteréül Afrika valamelyik törzsi, vagy Amerika valamelyik indián államát, hogy a fejlett keleti civilizációkról már ne is szóljunk. A világ más-más szegletéből indulva természetesen a megvalósítandó célok és azok eléréséhez vezető stratégiák is teljesen különbözők lesznek, ezáltal a program hihetetlen újrajátszási potenciállal vérteződik fel. A számos lehetőség ellenére mindenkinek javasolnám, hogy (legalábbis a kezdetekben) valamelyik európai nagyhatalmat válassza, ti. a játék "forgatókönyve" alapvetően ezek köré épül, a beépített történelmi események rájuk fókuszálnak. Persze akit kielégít, hogy mondjuk Zimbabwe királyaként kakaskodhat a hasonlóan "fejlett" szomszédokkal, mígnem valamelyik nyugati gyarmatosító áldozatául esik... nos, az EU2-ben ennek sincs különösebb akadálya. A különböző egzotikus, Európán kívüli civilizációk játékba való bevonásán túl a gazdaság-, társadalom- és valláspolitikai, ill. diplomáciai lehetőségek számának bővülése is szembetűnő. Példának okáért az EU-ban szereplő négy vallás (katolikus, református, ortodox és muzulmán) megtartása mellett további három (buddhizmus, konfucianizmus és hinduizmus) is feltűnt. De ugyanígy említhető a nemzetek közötti kereskedelmi egyezmények, vagy az adott kort jellemző közgazdasági irányvonalak (merkantilista, protekcionista stb.) megjelenése és a külkapcsolatok kibővült eszköztárára is.

...a változatlanság diadala! A számos pozitív változtatás ellenére sajnos továbbra sem nehéz olyan területeket találni, ahol az EU2 elődjéhez hasonlóan meglehetősen gyengén teljesít. A legfájóbb pont továbbra is az MI átlagon aluli szereplése, pontosabban szinte teljes hiánya. A beépített gépi unintelligencia egész egyszerűen képtelen konzisztens stratégiát kialakítani, és habár képes bizonyos váratlan húzásokra, ezekkel általában több kárt okoz magának, mint amennyi nyereségre szert tesz. Ennek megfelelően az erős IQ deficittel rendelkező MI elleni játék igen hamar unalomba fulladhat – még szerencse, hogy a program meglehetősen kiforrottnak tűnő multiplayer szekciója részben orvosolni képes ezt a bajt.
A háborúskodások lefolyásával sem voltam képes megbékélni, ti. a hadműveletek menete egész egyszerűen követhetetlen. Az EU2 alkotói ugyanis meglehetősen érdekes módszert választottak a csapatmozgások megjelenítésére: a hadseregek egyik tartományból a másikba való menetelését kizárólag az animáció jelzi; az ikonok pozíciója nem változik, amíg az egység el nem éri úti célját. Ez saját hadseregeink esetében nem különösebben nagy gond, ám az ellenséges hordák vonulásának irányát kikövetkeztetni nem mindennapi "élvezetet" jelent. Az ütközetek menetébe sem tudunk beavatkozni, így

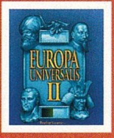
1999
Wargamer: Napoleon 1813

A stratégiai játékokat kedvelő közönség számára az év egyik legkellemesebb meglepetését okozza a szinte a semmiből feltűnt Wargamer: Napoleon 1813. A siker elsődlegesen a hihetetlenül részletes stratégiai rész és a Fields of Glory nyomdokain haladó taktikai rész nem mindennapi egységének, s persze az akkurátus történelmi megközelítésnek köszönhető.

2000
Europa Universalis

Az Europa Universalis első része friss megközelítésével szinte sokkolja a számítógépes stratégák táborát, ennek megfelelően a játék nagyon szépen teljesít az eladások terén. A szaksajtó nagyobbik része valóságos ódákat zeng a program nagyszerűségéről – azért akadnak kritikusabb hangvételű tesztelők is (PC Guru, 80%)...

2001
Europa Universalis 2



A kevesebb, mint egy évvel később megjelenő második rész szinte kizárólag a játékmenet terén tartalmaz változtatásokat, ennek ellenére ismételten kedvező kritikákat gyűjt be. Vajon ily módon egy kiváló játék vált még kiválóbbá? Vagy esetleg a vásárlók újbóli megkopasztásának szándékával állunk szemben? E kérdéseket egyáltalán nem könnyű megválaszolni...

csak tétlen szemlélői lehetünk annak, hogy az ilyenkor abszolút hatalomra szert tevő MI hogyan küldi gyakorta vágóhídra óriási anyagi áldozatok árán felállított egységeinket.

Mindezeken felül a tisztességtelen diplomáciai fogások, a kémkedés nyújtotta lehetőségek hiánya is sokat levon a játékélményből – számomra legalábbis érthetetlen, hogy egy intrikákkal terhes korszak szimulációjából ezek hogyan maradhattak ki. Pedig egy-egy politikai célzatú orgyilkosság, az ellenséges királyi házak jó hírének sárba tiprása, netán egy általunk támogatott trónkövetelő kirobbantotta palotaforradalom nagyban növelhetnék az EU2 dinamikáját.

Azt a dinamikát, amely leginkább a minimális interakciótól szenved, ebben a játékban ugyanis az újabb és újabb szöveges üzenetek megjelenése és egységeink alig néhány fázisból felépülő animációja képviselik a mozgalmasságot. Egyszerűen nem tudom mire vélni, hogy miért nem lehetett legalább néhány hangulatfokozó állóképet (horrible dictu! animációt) beilleszteni – ennek előnyeivel már a több mint egy évtizede készült Jeanne D'Arc alkotói is tisztában voltak, hiszen ott pl. a rendkívüli adókivetéseket teliholdas éjszakán békésen ringatózó akasztott embereket ábrázoló képek "dobták fel", miközben valahol a távolban a gyülekező farkasok vonyítottak... Ott a diplomáciát az úton lévő követeink batárját megjelenítő festmények, ill. a cirkalmas betűkkel íródott levelek aljára ütött pecsétünk tette szemléletesebbé... Most, egy évtizeddel később, miért kellett mindezt végleg elfelejteni?

Egy skizofrénia kiteljesedése. Nos, a fentieket mintegy összegezve, az EU 2 értékélésénél két alternatíva között választhatunk. Ha az előzményeket figyelmen kívül hagyva kizárólag az EU 2-re koncentrálunk, és a játékot önmagában vizsgáljuk, akkor kétségkívül elmondhatjuk, hogy olyan figyelemreméltó alkotásról van szó, amely a műfaj legnagyobbjait is képes megszorongatni. Másfelől, ha pl. a Civilization II. és III. része között végbement fejlődést tekintjük viszonyítási alapnak, akkor az EU 2 esetében a Paradox szempontjából indokoltabb lett volna a programot v1.2 patch, kiegészítő lemez, vagy Gold Edition formájában piacra dobni, ti. a jelenlegi kiélezett versenyben ennyi változtatás egyszerűen kevés az üdvösséghez. Ha igazán szigorú szeretnék lenni, azt is mondhatnám, hogy igencsak etikátlan húzás a vevővel kétszer (csaknem) ugyanazt a szoftvert megvásároltatni, de nem teszem, hanem egy különös belső kényszer hatására inkább ezúton biztatok mindenkit arra, hogy rohanvást induljon a boltba a programot mielőbb a gyűjteményébe illesztendő. Kérem, írjanak, akik a jelenség értelmes magyarázatával (skizofrénia?) tudnak szolgálni – én nem tartozom ezek közé, tehát már rohanok is vissza, nehogy távollétemben hazánk elveszítse nehezen megszerzett közép-európai hegemóniáját...

Joshua

EUROPA UNIVERSALIS 2

85%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII3233, 64 MB RAM, 200 MB HDD

CD MELLÉKLET

csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

Europa Universalis	80%
Risk II	78%
Civilization III	93%

MONOPOLY TYCOON

Talán meglepő, de már majdnem 67 éve, egészen pontosan 1935. február 6-án jelent meg a boltok polcain az a forradalmian új társasjáték, melyből azóta több mint 200 milliót adtak el. A Monopoly atyja, az akkor még alkalmi munkából tengődő Charles Darrow valószínűleg nem is álmodott ekkora sikerről, mindössze szeretett volna kicsit jobban élni. Érdekesség, hogy amikor Darrow először felkereste a Parker Brotherst (az USA egyik legnagyobb társasjátékgyártó vállalatát), azok elutasították, mégpedig azért, mert a játékidő hosszú volt, a szabályok túl neheznek tűntek, és úgy gondolták, az amerikaiak jobban szeretik a pozitív és jól érthető célokért való küzdelmet, mint a szerencsétől is függő bolyongást a piacgazdaság labirintusában. Nos, nem lett igazuk.

- **Fejlesztő:** Deep Red
- **Kiadó:** Infogrames
- www.monopolytycoon.com
  www.infogrames.com

Ilyen sikeres játék természetesen nem kerülhette el a számítógépes adaptációt sem, így találkozhattunk már néhány nem túl megkapó próbálkozással, hiszen e játék igazi értékét a társaság és a kialakuló hangulat teszi teljessé. Ilyen előzmények után aztán már a program telepítése közben eluralkodott rajtam az „ami nem megy, azt minek erőltetik” hangulat, melyet szerencsére izgatott felfedezési kedv váltott fel hamarosan. Ugyanis amint elkezdtem játszani, kiderült, hogy ezúttal sikerült a Monopoly nevéhez méltó programot készíteni, melyben sikeresen ötvözték a társasjáték és egy jó üzleti-stratégiai program elemeit.

Aki játszott már valamelyik számítógépes Monopoly átirattal, minden bizonnyal meglepődik, mert ez alkalommal elmarad például a kockadobálás vagy a „lépegetés”, sőt a MT még csak nem is körökre osztott. Minden valósidőben zajlik, tehát minden játékos egyszerre építi a lakó, illetve kereskedelmi épületeket, valamint próbál területjogokat szerezni (egy játékbeli nap 10 perc a mi világunkban). Ez sem automatikus, a megvásárolni kívánt területeket bizonyos idő letelte után, aukción szerezhetjük meg. Ami a hagyományos játékból megmaradt, azok az eseménykártyák, melyek mindenféle jót és rosszat hozhatnak ránk, szerencsénktől függően.
A többféle nehézségi szintet felsorakoztató egyjátékos módban legfeljebb öt ellenféllel lehet megküzdenünk, akiket bizony meglehetősen intelligens AI irányít. Érdemes ezért használni a gazdasági nézetben szerezhető információkat, és kifigyelni az ellenfelek trükkjeit. A játék ugyanis még easy fokozatban sem lesz könnyű!

Itt most nincs hely a részletekre, de szerencsére nincs is rá szükség, mert az egyszerű irányítással még a gyerekek is könnyedén elboldogulnak majd.

A Monopoly Tycoont szívből csak ajánlani tudom mindenkinek, kicsiknek és nagyoknak, profi stratégáknak vagy zöldfülű újoncoknak egyaránt. Garantált a siker, különösen, ha van lehetőség multiplayer módban kipróbálni. Ez utóbbit már csak azért is ajánlom, mert a Deep Red programja napjaink egyik legérdekesebb és legizgalmasabb stratégiai élményét nyújtja többjátékos módban, olyasmit, ami eddig hiányzott a palettáról!
A Monopoly Tycoonnak ott a helye a Sim City sorozat és a Rollercoaster Tycoon mellett.

Lily
lily@vogel.hu

MONOPOLY TYCOON

87%

grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

MINIMUM GÉPIGÉNY
P233, 64 MB RAM, 90 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

Monopoly Star Wars edition	53%
Theme Park INC	81%
Zoo Tycoon	84%

HITCHCOCK: FINAL CUT

Fejlesztő: Arxel Tribe

Kiadó: Wanadoo

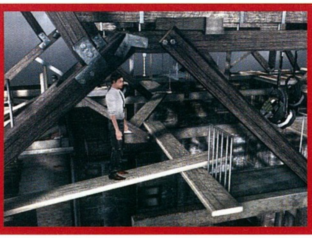
www.arxeltribe.com

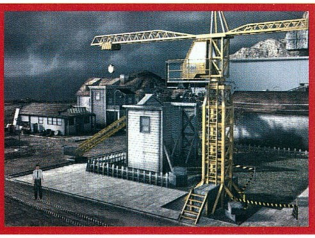
www.wanadoo-edition.com

A filmkritikusok időről időre hangoztatott kételye, hogy át lehet-e ültetni egy könyvet egész estés filmre, vagy még inkább, hogy érdemes-e egyáltalán regényt celluloidra vinni. A játékvilágban lassan hasonló volumenű kérdés lesz az, hogy van-e létjogosultságuk a filmek játékadaptációinak. Az eddig megjelent ilyen jellegű próbálkozások ugyanis csak a legritkább esetben sültek el jól (például a korai Star Wars-játékokban, bár ezek a programok is inkább csak a hangulatot tudták továbbadni), többnyire csúfos kudarccal végződtek (ilyen volt a Dragonheart, a Starship Troopers, vagy akár a legutóbbi Star Wars-játékok). Az orosz Arxel Tribe fejlesztőcsapat nem egy filmből, hanem mindjárt egy rendező életművéből készített játékot, nevezetesen Alfred Hitchcock műveiből, akinél keményebb fát nem is találhattak volna. „Noname fejlesztők Hitchcock-átirata?" – naná, hogy erős kétkedéssel telepítettem fel a Hitchcock: The Final Cut című kalandjátékot.

Gyomorforgatókönyv. Az egyik legkritikusabb pont, a sztori nagy meglepetésemre teljesen hitchcocki módon indul. A fekete-fehér mozi „film noir"-nak nevezett korszaka a Mesterre is nagy hatással volt, így a kerettörténetben megtalálhatjuk e stílus minden jellemzőjét, nevezetesen a szövevényes bűnügyet, a rámenős magándetektívet, a titokzatos végzet asszonyát (sznobul femme fatale-t) és a komor hangulatot. Főszereplőnk, Joseph Shamley privátkopó, aki éppen horgászvíkendjére indul, amikor egy titokzatos, néma és ráadásul szőke szépség ráveszi, hogy pecázás előtt fogadjon el még egy munkát. A megbízó a nő bácsikája, bizonyos Robert Marvin-Jordan, gyógyszeripari milliomos, és mellesleg megszállott Hitchcock-rajongó, aki idős napjait egy film forgatásával tölti, amely természetesen a jó öreg Alfred stílusában készül. Illetve, készülne, ugyanis a stáb kámfor üzemmódba váltott, és egyetlen éjszaka alatt úgy eltűnt, mint a győzelmi zászló (ez már-már Sasa-szintű képzavar volt). Egészen megdöbbentő fordulat következik már a sztori legelején: Joseph-nek kell kiderítenie, hogy mi történt a világosítóval, a hangmérnökkel és a többi jómadárral (bár Hitchcockkal kapcsolatban madarakat emlegetni nem túl jó ómen). Az újabb fejleményeket detektívünk szorgalmasan rögzíti zseb-számítógépébe, és ezt nagyon jól teszi, ugyanis a történet rövid időn belül olyan szövevényessé és fordulatossá válik, hogy a játékos erősen rá lesz utalva az ott tárolt tekintélyes információmennyiségre, a későbbiekben pedig a néma hölgy Alfred nevű hangutánzó beo madarát is kénytelen lesz segítségül hívni, miközben egyik hullától botorkál a másikig (lesz belőlük bőven). És ha még ez is kevés lenne: Joseph barátunk spirituális képességekkel rendelkezik: amióta egy autóbalesetben elveszítette a szüleit (egészen véletlenül aznap, amikor Alfred Hitchcockot temették), bizonyos tárgyak láttán beugrik neki egy-egy kép, amely tisztán megmutat neki megtörtént cselekedeteket további támpontokat adva a 20-30 játékórás nyomozásban. A Barátok közt összes epizódját felülmúló keverésben később persze kiderül, hogy a szülők halála és a Marvin-Jordan-kúria viselt dolgai összefüggnek, s mindehhez olyan miliő társul, ahol normális embert többmérföldnyi távolságra sem találunk – kell-e több egy Hitchcock-játékhoz?

A játék, amely túl keveset tudott. A lineáris, ám fantáziadús kerettörténet tehát méltó a Mester nevéhez, ám a sztori tálalásáról ez már nem mondható el. A Final Cut motorja igencsak elavultnak számít a 3D-s kalandjátékok korában – állóképek között mozognak 3D-s poligonmodellek –, és ebből rengeteg kellemetlenség adódik. Mindenekelőtt a kameranézetekkel van gond – ezeket gyönyörűen elbaltázták a játékban. Az még hagyján, hogy a beállítások nem említhetők egy lapon a Hitchcock-filmek operatőri munkáival, viszont a nézetek gyakran a használhatóság határát súrolják: sűrűn előfordul, hogy Joseph-fel bemozgunk egy olyan területre, ahol a képváltás nincs jól lekezelve.





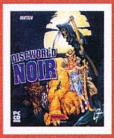
1992
Alone in the Dark

A Final Cut motorjának őse már 9 évvel ezelőtt létezett. Az Alone in the Dark alkalmazta először kalandjátékban az állóképeken mozgó 3D-modelleket új utat mutatva a műfajnak. Igazi klasszikus, ma is élvezhető darab.

1998
Jack Orlando

Egy kalandjáték, amelynek annak ellenére sikerült remek (már-már film noiros) hangulatot teremtenie, hogy technológiailag teljesen elavult volt (rajzfilmfigurákat vonultatott fel 3D-modellek helyett).

1999
Discworld Noir



Terry Pratchett, film noir és korszerű 3D-környezet – ebből a turmixból remek játék született, nagyon működött, de a kasszáknál nem szerepelt túl fényesen, s egy ideig nem is készültek kalandjátékok hasonló költségvetéssel.

A feszültség öregapja

A Mester a Madarak forgatásán belebolondult a főszereplőnőbe, Tippi Hedrenbe, és a nő kislányát (akit egyébként ma Melanie Griffith néven ismerhetünk) megajándékozta egy babával, amely az édesanyját ábrázolta. S hogy mi ebben e különös? Csak annyi, hogy a rendező a babát egy méretre szabott kis fenyőfa koporsóban adta át a gyereknek...
Talán ez a sztori mutatja meg legjobban, hogy egy őrült is lakozott abban a zseniben, aki 1899-ben látta meg a napvilágot a londoni East Enden. Sir Alfred Hitchcock huszonegy éves korában került a filmhez, ahol gyorsan végigjárta a szamárlétrát, beletanult a technikus, a díszlettervező és a forgatókönyvíró mesterségébe, 1925-ben már rendezett, majd 1929-ben ő készíthette el az első angol hangosfilmet (Zsarolás). Korai éveiben jobbára vígjátékokat és kémfilmeket rendezett (ezek közül talán az 1934-es Az ember, aki túl sokat tudott a leghíresebb), majd miután 1940-ben Amerikába költözött, érdeklődése egyre inkább az emberi lélek mélységei felé fordult: Mentőcsónak (1943), Idegenek a vonaton (1951), Szédülés (1958), Észak-északnyugat (1959). Munkásságának csúcsa kétségkívül a ma is hátborzongató Psycho (1960), amely már életében legendává tette őt. Utolsó igazi kasszasikere, a Madarak (1963) után már inkább utódaira figyelt világ, ám 1980-ban bekövetkezett haláláig a szakma a legnagyobb tisztelettel kezelte.
A szovjet némafilm és a német impresszionista film hatott rá leginkább, ám műveiben annyi újdonságot vonultatott fel, hogy szinte nem lehet ma olyan filmet mondani, amelyikben ne lenne néhány olyan elem, amelyet ő alkalmazott először. Az egyetlen beállításból álló mozi, a hosszú beállítás, a Psycho kameramozgatási, elhelyezési és vágási újításai, a Szédülés kamerakocsizással összekötött objektívnyitása (amellyel a zuhanás érzetét keltette), a Madarak effektjei és számtalan térhatású képi és hangtrükk mind-mind az ő találmánya. A félelmet élvezhető és kívánatos dolognak tartotta, ezért filmjeiben tökélyre fejlesztette a feszültség és a rémület adagolását, többek között a valóság és a lidércnyomás keverésével, valamint a cselekmény helyszínének méretkorlátozásával (állítólag élete álma volt egy olyan filmet forgatni, amelyik egyetlen telefonfülkében játszódik). Rengeteg követője akadt, többek között Francois Truffaut és Stanley Kubrick, de Steven Spielberg korai művei (Párbaj, Cápa) is hozzájárultak a Mester halhatatlanságához.

Ilyenkor detektívünk eltűnik, mi pedig próbálgathatunk forogni az iránybillentyűkkel, hogy valahogy átkeveredjünk a másik állóképre (vagy vissza az előzőre, és akkor kezdődik az egész elölről). Igen, iránybillentyűket emlegetek, ugyanis az irányítást az orosz srácok szerencsétlen billentyűzet-egér kombinációval oldották meg, aminek köszönhetően kifejezetten kényelmetlen játszani a Final Cuttal. A technikai melléfogások mellett a játékmenet is tartogat néhány csalódást. Példának okáért, a szereplők száma még a hullákkal, a játékossal és a játékosnak a monitor előtt szurkoló családdal együtt is igen karcsú, és azzal a kevéssel sem lehet rendesen elbeszélgetni, mert a feleletválasztós párbeszédekben csak egy-egy szóra kérdezhetünk rá, nincs gazdag mondattár, ami urambocsá' mellékszálakat vinne a történetbe. A Hitchcock-filmek zseniális dialógusai itt szinte teljesen hiányoznak. Továbbá, a megoldandó rejtvények többsége teljesen logikátlan (ugyan már, miért védené le valaki a fiókosszekrényét Hitchcock-filmcímekkel?), a kalandot megszakító „ügyességi" feladatok („menj végig egy csomó pallón anélkül, hogy lelépnél róluk") pedig egyszerűen komolytalanok. Ráadásul a megjelenítésben is olyan bakik találhatók, amelyeket az öreg Alfred nem engedett volna meg magának. Az egyik képen például látszik egy golfütő-tartó, ám a következő nézetben már nem találjuk, ám ennél is jobb az, amikor a 322-es szobát keressük egy hotelben, ahol a szobaajtók nincsenek megszámozva...

Alfred forog a sírjában. A tervezők amatőrizmusával együtt is látszik, hogy sok munka van a játékban. A grafika poligonos része ugyan nem túl meggyőző (több poligont és részletesebb textúrákat is elbírt volna a szemem, mint ahogy a fényekből és az arcmimikából is többet ki lehetett volna hozni), viszont az állóképek gyönyörűen rendereltek a mintegy 50 helyszínen. A Joseph agyába bevillanó „flash"-ek (ezek között találunk néhány eredeti Hitchcock-jelenetet) és az összesen kb. félórányi renderelt mozi feldobják az állóképeknek köszönhetően meglehetősen halott játékot, és a sötét hangulathoz néhány kivétellel a zene és a hangok is hozzáteszik a magukét. Tulajdonképpen egész jó kis „old school"-kalandjáték lenne ez a Final Cut – ráadásul nem éppen könnyű –, ha nem lenne ott az elején az a pici, H-val kezdődő szó. Mert bár rengeteg Hitchcock-utalást találunk a programban, a játékon egyáltalán nem jön át a Mester filmjeinek hangulata. Gyanítom, hogy a feladat eleve lehetetlen volt: Hitchcock fokozatosan adagolta a feszültséget, hosszasan előkészítve egy-egy csúcsjelenetet, ahol ez a feszültség kisülhetett. Egy szoftverben erre nincs lehetőség: nem vagyunk passzív szemlélők, a játék interaktivitásából adódóan a Final Cut feszültségét meg-megszakítja az a tény, hogy játszani kell (egyik helyszínről a másikra menni, feljegyzéseket olvasgatni, rejtvényeket megoldani stb.). Emellett egy ilyen steril, agyonrenderelt környezet eleve esélytelen arra, hogy igazi helyszínekkel és élő szereplők színészi játékával keljen versenyre, arról nem is beszélve, hogy a Mester nem a hullák számával próbálta volna sokkolni a játékosokat, hanem igazi filmes eszközökkel. Ennek ellenére és az idejétmúlt technológia dacára kalandjátékként nem szerepelt le a Final Cut, de nem is fogunk rá emlékezni egy év múlva. Sebaj, ezt az Arxel Tribes is érezheti, mert év végén újabb filmkalanddal rukkol elő. A program Hannibal Lecter nassolgatásait dolgozza majd fel, félek, hogy hasonló színvonalon...

Stöki
stoki@vogel.hu

THE FINAL CUT

79%

grafika	21/25
zene/hang	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII266, 64 MB RAM, 620 MB HDD
D3D

CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

ARÉNA

Alone in The Dark	92%
Discworld Noir	89%
Jack Orlando	76%

VÉGIGJÁTSZÁS: WIZARDRY 8

Csapatösszeállítás: A következő partival meglehetősen jól lehet haladni a játékban, de természetesen léteznek más, használható csapatok is. Zárójelbe tettem az általam fontosnak tartott alaptulajdonságokat, ezeket érdemes fejleszteni először.

Dwarf Monk (Speed, Strength)
Faerie Ninja (Strength, Speed)
Lizardman Fighter (Strength, Vitality)
Mook Lord (Strength, Vitality)
Elf Bishop (Intelligence, Piety)
Hobbit Gadgeteer (Dexterity, Speed)

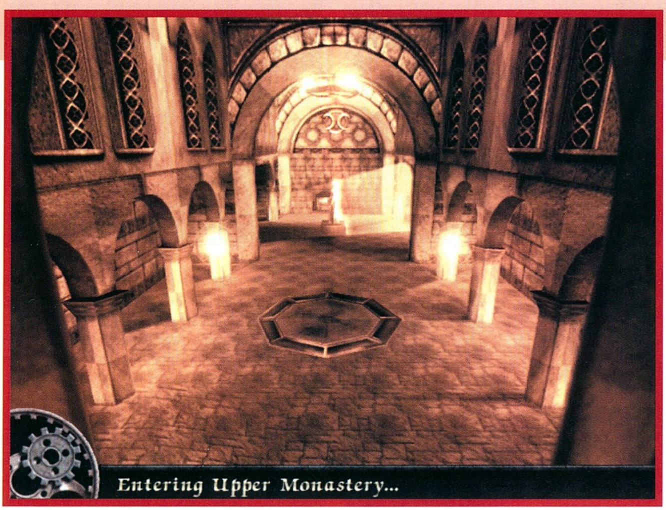
Szintlépéskor okosan kell elosztani a képességek között a pontokat. A varázstudóknál nagyon fontos, hogy felnyomjuk a Wizardry, Divinity, Alchemy és Psionic skilleket, ugyanis ez határozza meg, hogy mikor tanulhatunk új varázslatot. Gyakoroljunk szorgalmasan, s akkor az alosztályok (tűz, víz, föld, levegő, elme, isteni) is gyorsan felfejlődnek. Lehetőségünk van tartalékolni a megtanulható varázslatokat későbbre. Ez azért fontos, mert az alacsonyabb, illetve közepes erősségű spelleket könyvekből is megtanulhatjuk, így a legerősebb varázslatokat gyorsan elsajátíthatjuk, ha szintlépéskor nem pazaroljuk el a mágiatanulási lehetőségeinket.

Lower Monastery. A landolás helyszínén kutassuk át a terepet, majd menjünk be a kolostorba. Itt egyelőre nincs sok tennivaló, a széfet csak úgy tudjuk kinyitni, ha a szobor kezében tartott koponyát megérintjük. A falban megjelenő titkos rekesz tartalmazza azt a kulcsot, amelyikkel kinyithatjuk a trezort (resurrection powder). A híd másik oldalán található ajtót egyelőre nem tudjuk kinyitni, oda Arnikából először el kell hoznunk a Wheel Key-t. Burz az első NPC, aki a hegyoldalban árulja a portékáit, neki eladhatjuk a felesleges tárgyainkat. A feljáratot az apátság felső szintjére úgy tudjuk kinyitni, ha megnyomjuk a piros kapcsolót a falon.

Upper Monastery. A dobozokból szedjük ki a felszerelési tárgyakat, s öltöztessük be a kevésbé védett karaktereinket. A dobozok közé csak akkor tudunk bejutni, ha a felső szinten kitörjük az üveget, s felülről leugrunk. Ezen a szinten úgy tudjuk betörni az ablakokat, ha a harangszobában a legerősebbre vesszük a gépet, majd bekapcsoljuk a harangjátékot. A kulcsot a harangtoronyhoz a kijárat melletti emeleten találjuk meg egy ládában. A szamuráj páncélt is csak akkor tudjuk felvenni, ha a bekapcsoltuk a harangot. Az apátság konyhájában állítsuk a legnagyobb fokozatra a mikrót, majd vegyük fel a megjelenő chipet. A kápolnában egy nagyon fontos szereplővel ismerkedhetünk meg, vele mindenféleképpen beszéljünk. Kiderül, hogy a Dark Savant az egész bolygót aláaknázta, s nekünk kell hatástalanítani a bombát.

Arnika Road, Arnika. Az Arnikába vezető út meglehetősen egyhangú, sok tennivalónk nincs. Az alacsonyabb szintű csapatok jobban teszik, ha visszamennek az apátságba felszedni még néhány szintet, mivel az útonállók hamar lerendezik a felkészületlen kalandorokat. A bezárt umpani házat egyelőre nem tudjuk kinyitni, majd ha elérünk az umpani főhadiszállásra. Arnika bejáratánál Myles fogad minket, aki rögtön megbíz egy küldetéssel. Az arnikai bankból ellopott gyémántot kell visszaszereznünk. A városban keressük meg a templomot, ott is a főnököt, Lord Braffint. Adjuk oda neki az apátságból elhozott Fellowship Passt, majd az alagsorban szerezzük meg a Wheel Key-t. Az űrhajóroncs mögötti épületben néhány robot éppen Vi Dominae-t terrorizálja, kapjuk el őket. A valkűrt mindenféleképpen vegyük fel a csapatba, kis odafigyeléssel félelmetes harcost faraghatunk belőle. A városban három fontos üzlet is működik. Az első Hi'Li kocsmája, ahová mindig betérhetünk, ha megszomjazunk. A következő üzletember Antone Rapax, a fegyverkovács. Nála meglehetősen jó fegyvereket és páncélokat szerezhetünk be, én inkább azt javaslom, hogy az összegyűjtött szajrét passzoljuk el neki, az igazán jó cuccokat úgyis megtaláljuk később. A kikötő közelében él Anna, ő irányítja a horgászboltot. Vehetünk tőle elektródákat, ez később nagyon fontos lesz a gadgeteernek. Mindhárom kereskedő bankkártyáját elemelhetjük büntetés nélkül. A bankban adjuk oda az egyik kártyát a nőnek, majd fosszuk ki a trezorokat. Antone páncélszekrényében találjuk meg a Bloodlustot, ez az egyik legjobb kard a játék elején, a harcosunknak mindenféleképpen adjuk oda (vigyázat, átkozott). Törjünk be ezután a börtönbe, majd vegyük fel Marten jelvényét. Amennyiben ez nálunk van, akkor már a scanner beenged az őrök főhadiszállására. A börtönben a középső cella alja elmozdítható, rajta keresztül bejuthatunk a bank egyik újabb trezorjába. A bankból néhány héttel ezelőtt elloptak egy gyémántot, ezt kell visszaszereznünk. Az ékkő a Northern Wildernessben található, a rablóvezérnél. Amennyiben van kedvünk, sétáljunk vissza az apátságba, a Wheel Key birtokában már ki tudjuk nyitni a zárt ajtót. Itt találjuk meg azokat a fegyvereket, melyek segítségünkre lesznek a démonok elleni küzdelemben.

Nothern Wilderness, Umpani Base. Az umpani bázist a Northern Wildernessből közelíthetjük meg a hídon keresztül. Egyelőre ne soroztassuk be magunkat, inkább látogassuk meg a T'Rang árulót (Kunar). Őt mindenféleképpen meg kell ölnünk, különben elárul a T'Rangoknak, s nem lehetünk kettős ügynökök, sőt a játék végén még a békemissziót sem hozhatjuk össze. Az áruló szobájában találunk egy egyoldalú teleportot Marten's Bluffbe, egyelőre azonban még ne használjuk. Itt az ideje, hogy jelentkezzünk katonának. A sorozó tisztnek említsük meg az áruló nevét, majd amikor bizonyítékot kér, adjuk oda neki Kunar hamis belépőkártyáját. Az első küldetésünk az lesz, hogy teljesítsük az umpani gyakorlópályát. Ezután kémkednünk kell egy kicsit, meg kell arról győződnünk, hogy a T'Rangok valóban a bolygóra érkeztek.
A Northern Wildernessben találjuk meg a harmadik titkos labirintust is. Itt a fenyőfák törzsén kell megkeresnünk a hat kék rúnát. A híd és a romok közelé-



ben lesz egy kis kőtömb (a nagy szikla mellett), itt kell használni egy sima short staffot a labirintus eléréséhez.

Trynton road, Trynton. Arnikában vigyük vissza a gyémántot a bankba, majd passzoljuk el a sok felesleges cuccot. A Trynton temetőben öntsünk szenteltvizet az akasztott kísértetre, majd keressük meg azokat a sírköveket, melyeken kék rúna virít. Nyomjuk meg mind a hat követ, majd a temető egyik sarkában álló oszlopba döfjünk egy mezei tőrt (az oszlopot könnyű lesz észrevenni, mivel világít). Ezután menjünk ki a temetőből, majd keressük meg a fehér gombakört a kerítésen túl. Ez egy teleport, mely a rejtett labirintusba repíti el a csapatot. Csak jól felszerelt parti menjen ide, mert ez a rész meglehetősen kemény, 15-20-as szintű partik is megizzadnak. Nem működik az automata térképezés, ráadásul láthatatlan teleportok és csapdák is nehezítik az életünket. Ezeket a labirintusokat nem muszáj felderíteni, nélkülük is végigvihető a játék. Tryntonban keressük meg Fuzzfazt, s vegyünk tőle Mystery Potiont. A háza mellett van egy kis szökőkút, melyre ha ráklikkelünk, akkor kapunk egy talályós kérdést. A válasz "knowledge", s a jutalmunk +5 intelligencia lesz a csapat minden tagjának. Itt van a növénykert is, innen két liánt kell elhoznunk. Ezek kicsit rövidek, de a merge opcióval összetoldhatjuk őket. Az állatkertben Bobo ketrecéből ki kell szednünk bizonyos tárgyakat. A gyilkos beállítottságú kalandozók egyszerűen leverhetik, viszont létezik egy sokkal elegánsabb módszer. Szedjünk ki egy adag rothadt húst a gépből, majd ezt szórjuk be Faerie dusttal. Az így preparált étel hatására Bobo elalszik, mi meg szép csendesen besurranhatunk a ketrecébe. A botanikus kertből vegyünk fel egy zuzu petals virágot, majd a kék márványgömbbel nyissuk ki a zárt ajtót, mely elvezet a hetedik ágra. Ebben a teremben tilos a mágiahasználat, még a varázsitalok sem működnek. A 7th bough felirat előtt együk meg a zuzu petalst, majd igyuk meg a mystery potiont. Álmunkban megjelenik a sámán, s elmondja, hol kell kezdenünk a kutatást a Destinae Dominus és Marten után. A környéken tanyázik Madras is, aki megbíz a tenyészpatkányok kiirtásával. Vállaljuk el a missziót, majd javítsuk meg a hosszú liánnal a törött hidat. A patkányok területére érkeztünk, itt kell megkeresnünk Don Barlone viskóját. A helyettese (Calzone) csak akkor enged be, ha elmondjuk neki, hogy a Dark Savant után kutatunk. Barlone hajlandó eladni nekünk az Astral Dominae-t, természetesen jó pénzért. Egyelőre nincs még nála, később viszont megvehetjük. Érdemes lesz ide visszanézni, mivel Barlone-nál van a Wizardry sorozat legjobb fegyvere, a Cane of Corpus, amelyet csak a faerie ninja használhat. Ezt a fegyvert mindenféleképpen meg kell szerezni, nagyon sokat fog segíteni a későbbi küldetésekben. A másik szobában találjuk meg a Ratt Key-t, ez segít bejutni a breeder ratekhez. Alaposan készüljünk fel a csatára, ezek nem kispályások, ráadásul ezután az egész patkánynemzetség a nyakunkba zúdul. Alacsony szinten ne is kísérletezzünk velük, inkább jöjjünk vissza úgy 12-es szint körül, akkor már Barlone-t is játszva elintézhetjük. Ezen a részen találunk egy kötelet, melyet ha leengedünk, akkor egyből lejuthatunk a földre, ez segít abban, hogy ne kelljen annyit gyalogolni. Amint végeztünk a patkányokkal, mindenféleképpen menjünk vissza Madrashoz és Garihez (a törzsfőnök a fa bejáratánál) a jutalmunkért. A patkányveszély megszűntével Madras hajlandó beállni a csapatba, egészen kellemes kis gadgeteer.

Swamp. A mocsárban csak úgy nyüzsögnek a különféle veszedelmes élőlények, tehát nem árt, ha nagyon óvatosak vagyunk. A mocsár közepén találkozunk magával a Dark Savanttal, aki nagy zaklatott, mivel valami tolvaj ellopta tőle az Astral Dominae-t (Barlone apó jó munkát végzett). Hátrahagy egy varázstárgyat, mely az Astral Dominae-nek tökéletes mása. A mocsárban él Crock is, aki fontos információkkal szolgálhat Marten hollétét illetően. Nála nagyon sok kütyüt vehetünk a gadgeteernek, ne feledkezzünk meg róla. Mindenféleképpen vegyünk Rapax parfümöt, szükségünk lesz rá Marten's Bluffben. A mocsárból sok út vezet a szomszédos területekre, mi válasszuk az észak-keleti átjárót. Amennyiben Mylest felvettük Arnikában, vegyünk tőle érzékeny búcsút, mivel ide nem hajlandó velünk jönni. Nem kell kétségbeesni, Arnikában bármikor felvehetjük újra. A mocsárban találhatunk még egy tavat is valami sűrű ragadós anyaggal feltöltve. Itt gyárthatunk cherry bombákat, csupán egy üres üveg kell hozzá. A mocsárban él a hatalmas krokodil is, akinek az irhájából Antone Rapax kiváló páncélt tud készíteni.

Mine Tunnel, T'Rang Base. Ezen a szinten mindössze egyetlen érdekes NPC-t vehetünk fel. A robotszerzetes meglehetősen rossz bőrben van, a helyrehozásához szükségünk lesz némi kenőolajra (NAS-81). Ilyet Arnikában lehet találni, a Dark Savant tornya mellett. A hegy tetején találjuk meg a T'Rang bázist. A fémlapra ne lépjünk rá, különben

Varázstárgyak

A Wizardry 7-ben megismert (és megszeretett) varázstárgyak itt is megszerezhetők, bár sok türelem és jókora adag szerencse kell hozzájuk. A trükk az az egészben, hogy bizonyos ládák véletlenszerűen generálják a legerősebb fegyvereket, de csak akkor, ha először lépünk be az adott területre. Vegyük például Nessie barlangját. Ahhoz, hogy az Excaliburt kiszedhessük a ládájából, nem szabad mentenünk a csata után, hanem egyből a ládához kell sietnünk, s megnézni a tartalmát. Amennyiben szerencsénk van, ott lesz a hőn áhított kard, máskülönben tölthetjük vissza az előző állást (amelyik nem a Bayjin Shallow-ban volt), s újra be kell lépnünk arra a területre. Következzen egy lista azokról a helyekről, ahol nagy valószínűséggel előfordulnak ezek a fegyverek.

Bayjin Shallows (Nessie barlangja):
Excalibur

Bayjin Shallows (Pirate Ghosts):
Light Sword, Light Shield

Rattkin Tree (Don Barlone):
Cane of Corpus

Rapax Castle (Queen's Chest):
Muramasa Blade, Excalibur

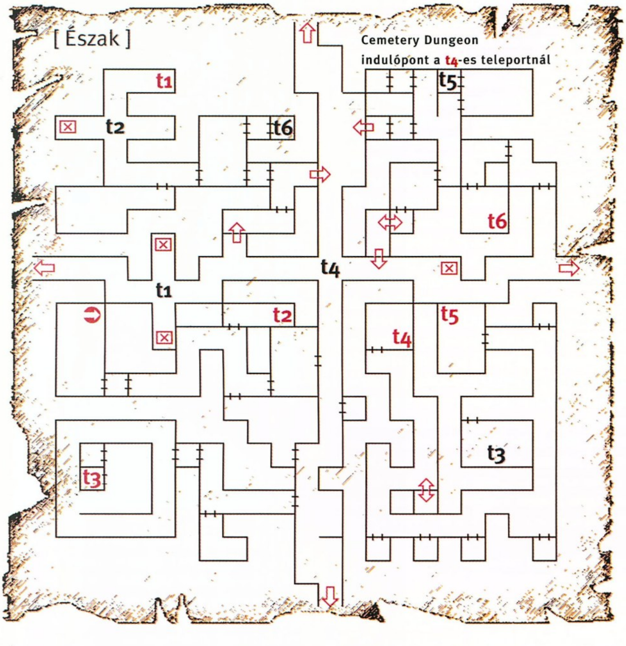
Sea Caves (Keeper's chest):
The Avenger

Bayjin (Helazoid prisoner):
Light shield

Bayjin (a börtön melletti ház ládája):
Light Sword, Light Shield

egy hatalmas kőtömb lapítja szét a csapatot. Az egyik szikla rejtett kacsoló, nyomjuk meg, majd menjünk be a bázisra. A falon találunk néhány kapcsolót, nyomjuk meg a bal felsőt. Megnyílik egy rejtett panel, mely megmutatja a kódot a csilléhez. Keressük meg a barlangbejáratot, majd állítsuk be a helyes kódot. A kijáratnál találunk egy 250 kg-os ezüsttömböt, ebből lesz később egy remek mirror armorunk a Rapax kastélyban.

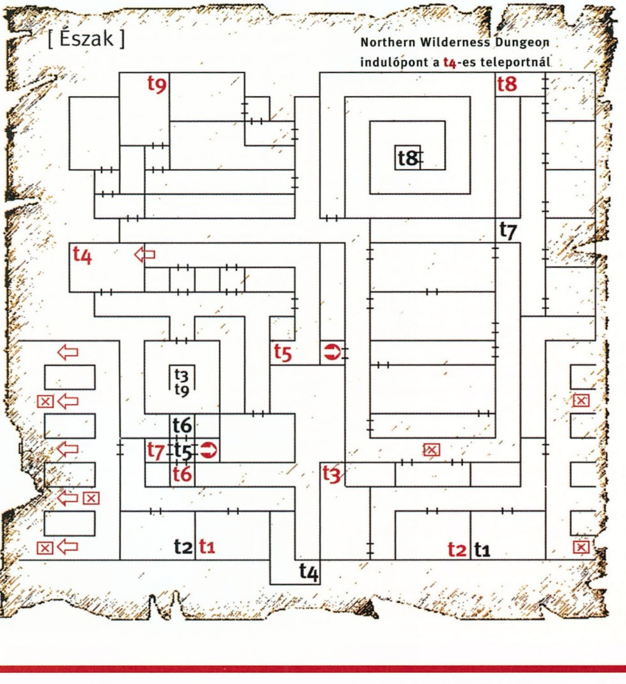
Marten's Bluff. A szint két részből áll, a földalattiból több módon is feljuthatunk a kastélyba. Alaposan rámoljuk ki a szobákat, az ott tárolt felszerelésekre bizony szükségünk lesz. Egyelőre ne akarjunk bemenni azokra a helyekre, amelyeket őrök védenek, ide csak később juthatunk be. Azokat a zárt ajtókat, amelyeket nem véd lakat, a Pulse Pick műszerrel nyithatjuk ki. Egy ilyen ajtó mögött találkozhatunk Z'Anttal, aki a T'Rangok vezetője. Szövetkezzünk velük is, a küldetésekért rengeteg pénzt és tapasztalati pontot zsebelhetünk be. Az első feladatot már teljesítettük is, a Kunar mellett talált zászlót kell átadni neki. A második próba már nehezebb kicsit, de talán ez a legszórakoztatóbb az egész játékban. Egy Rapax bérgyilkos garázdálkodik a környéken, nekünk kell elkapnunk. Előbb azonban fel kell jutnunk a kastélyba. A leggyorsabb út a lift, mely felvisz a csapdaszobába. Menjünk ki a kastélyból, majd keressük meg a főbejáratot. Húzzuk fel a katapultot, majd süssük el a szerkezetet. A rúdon keresztül bejuthatunk a kastélyba. A bejáratnál egy figyelmetlen T'Rang felderítő hullájára bukkanunk, aki nem vette észre a nyílcsapdát. Vegyük fel a karját és a színes drótokat a teteme mellől. A karral bizonyos ajtókat nyithatunk ki, valamint ez kell az umpani őrmesternek ahhoz, hogy a második küldetést teljesítettnek tekintse. A földalatti részben számos felfedezésre váró terület vár még ránk. Ez egyik fal mögött találjuk meg Marten egykori búvóhelyét. A kép által feltett kérdésre a válasz „Marten". Keressük meg a renegát naplóját, melynek utolsó oldalán a következő idézet áll "Eternal trust survives the soul". Ezt jól jegyezzük meg, később nagy szükségünk lesz rá. A föld alatt találjuk meg a T'Rang teleportot is. Jelen pillanatban működésképtelen, de ha a T'Rang hulla mellett talált drótokkal megjavítjuk, komoly segítséget jelenthet a későbbiekben. Négy helyre is elteleportálja a csapatot, de ezek közül csak az egyik helyszínen (T'Rang ház az Arnika-Trynton úton) van visszafelé is teleport. A teleporttól nem messze találunk egy feljáratot, ahol egy csapóajtót kinyitva feljutunk a kastélyhoz. Itt az ideje, hogy elintézzük a Rapax bérgyilkost. Menjünk el a csapdaszobába, majd az egyik szobában található kart meghúzva, engedjük le a Rapax bábut. Ezt öntsük le a Rapax kölnivel, majd várakozzunk a szomszéd



Jelmagyarázat a térképekhez:

t+szám: induló telport
t+szám: érkező teleport
☒: csapda
⇘: egyirányú ajtó
⇔: kétirányú titkosajtó
➲: kijárat

szobában. Amint megjelenik a bérgyilkos, egyszerűen nyomjuk le a gombot, s a hidraulika összepréseli a rosszfiút. Vigyük le a fejét Z'Antnak, majd zsebeljük be a jól megérdemelt jutalmat. A harmadik küldetés jóval nehezebb, el kell lopnunk a Chaos Molirit az arnikai Mook főhadiszállásról. Kapunk Z'Anttól egy levelet, melyben szövetséget akar kötni a Mookokkal. Ez azonban csak álca, mindössze arra jó, hogy bejuttasson minket a főhadiszállásra. Ezt a küldetést természetesen megkapjuk az umpaniktól is, azzal a különbséggel, hogy oda a válaszlevelet kell visszavinnünk. Menjünk vissza Arnikába, majd keressük meg a Mookokat. Egy zöld hologram jelenik meg a falon, neki kell megmutatnunk a levelet. Ezután már simán beengednek, nekünk csak ki kell cserélnünk a Chaos Molirit az Astral Dominae replikára. Ha ügyesen tevékenykedtünk, akkor a Mookok nem vesznek észre semmit, s nyugodtan leléphetünk. Az umpani levélre válasz is dukál, ezt kell elvinnünk az őrmesternek. Mielőtt visszatérnénk az umpanikhoz, ugorjunk be Hi'Li fogadójába s vásároljuk meg néhány arannyal a hallgatását, különben a T'Rangok rájönnek, hogy kettős ügynökök vagyunk. Az umpani bázison újabb kiképzésen kell részt vennünk. Az új belépőkártyánkkal már bejuthatunk a főépületbe, az ott található lift visz le a barlangokba. Itt meg kell keresnünk a kiképzőközpontot (Delta HUB). A táblákat figyelve ne lehet gond megtalálni a keresett helyet. A kiképzőközpont számítógépe éppen a mi kártyánk ellenőrzése közben mondta fel a szolgálatot. A gép hátulján rakjuk helyre a kilazult drótokat (zöld, kék, fehér), majd lépjünk tovább a lőtérre. Itt a rakétavető használatát sajátíthatjuk el, de igazából nem lesz rá szükségünk, mivel nagyon keveset sebez a többi fegyverhez képest. A bábuk megsemmisítése után keressük meg az őrmestert a gyakorlópályán. A cél az öt zászló összegyűjtése lesz, de ezt csak akkor tudjuk megoldani, ha előbb legyőzzük a zászlókat őrző szörnyeket. A tréning befejezése után vigyük vissza a zászlókat a kiképző őrmesternek, majd menjünk vissza a toborzótiszthez. Újabb szintet léptünk, ezúttal a főparancsnok akar látni minket. A táblák alapján nem lesz nehéz megtalálni a parancsnokságot. A közelben található az umpani teleport is, melynek a másik oldala az arnikai úton található. Yamir tábornok egy elveszett osztagot keres, mely hetekkel ezelőtt tűnt el felderítés közben. A küldetés teljesítéséhez részt kell vennünk egy újabb kiképzésen, ahol a búvárkodás rejtelmeibe avatnak be minket. A búvárfelszerelést az egyik varázstárgy helyére kell rakni minden csapattagnak, s a víz alatt végig ott kell tartanunk. Vi Dominae egy hatalmas tengeri szörnyre hivatkozva nem hajlandó velünk tartani, ideiglenesen elhagyja a csapatot.



Gondoljuk meg mi is alaposan az alámerülést, igen durva tengeri szörnyek ólálkodnak a mélyben. Térjünk inkább vissza a T'Rang vezérhez, s mutassuk meg neki a Chaos Molirit (a varázstárgy nálunk marad). A vezér el van ragadtatva, s kellőképpen megjutalmazza a csapatot. A negyedik küldetésünk az lesz, hogy megtudjuk a Dark Savant űrhajójának a koordinátáit. Ehhez azonban meg kell szereznünk a két lelőtt űrhajó fekete dobozát. Az Arnikában talált doboz túlságosan sérült ahhoz, hogy információt lehessen belőle kiszedni, ezért fel kell kutatnunk a Bayjinben lelőtt hajó maradványait.

Itt az ideje, hogy többet megtudjunk erről a Marten fiúról. A kastélyban az egyik emeleti szobában megtaláljuk Marten bálványát, ezt vegyük magunkhoz. Ezután alaposan felgyorsulnak az események, az egyik társunkat valaki elrabolta. A szobában a tettes kék virágokat hagyott maga után, ilyenek csak Crock háza mellett teremnek meg. Vonjuk kérdőre a fickót, aki csak akkor hajlandó segíteni, ha elkapjuk Brekeket, a ház nagyságú békát. Őt észak-keleten találjuk, közel a bányabejárathoz, egy kis tóban. Csapjuk le, majd a combját vigyük vissza Crocknak. Varázslatos módon előkerül hiányzó társunk, mi pedig gazdagabbak lettünk jó néhány tapasztalati ponttal. Vigyük vissza a bálványt Tryntonba, majd helyezzük az oltárra. Megnyílik a sámánhoz vezető út, de előbb még helyesen meg kell válaszolnunk a kérdéseit. A „ki küldött kérdésre" egyszerűen feleljük azt, hogy „Marten", majd a következő kérdésre idézzük a naplóban talált bejegyzést „Eternal trust survives the soul".

A jutalmunk a Key of Serenity lesz, mely segítségével kinyithatjuk a Rattkin Tree-n található zárt ajtót. Itt találunk egy csapóajtót, melyen keresztül lejutunk a ládához, melyben megtalálhatjuk a Helm of Serenityt. Ezt mindenféleképpen vegyük fel, a szerzetes még viselni is tudja.

Bayjin, Sea Caves. Bayjinba a mocsáron keresztül juthatunk el, az északi kijárat vezet a területre. Vi Dominae nem akar velünk jönni, viszont egy ügyesen elhelyezett teleporttal átverhetjük. Nincs más dolgunk, mint bemenni Bayjinba, lerakni egy teleportot, majd visszamenni Vi-ért az arnikai kocsmába, s elteleportálni. Kicsit morogni fog útközben, meg ideiglenesen a képességei is visszaesnek, de legalább nem esik el attól a rengeteg tapasztalati ponttól. Keressük meg a lezuhant űrhajót a tengerparton, majd vegyük fel a fekete dobozát. Ez tartalmazza a T'Rang vezér által keresett információt, már csak elő kell szednünk belőle. Menjünk be óvatosan a faluba, a bennszülöttek azonnal megtámadnak, ha meglátnak. Verjünk le mindenkit, majd szabadítsuk ki a foglyokat a börtönből. Szegény helazoid harcosnő már haldoklott, érte nem

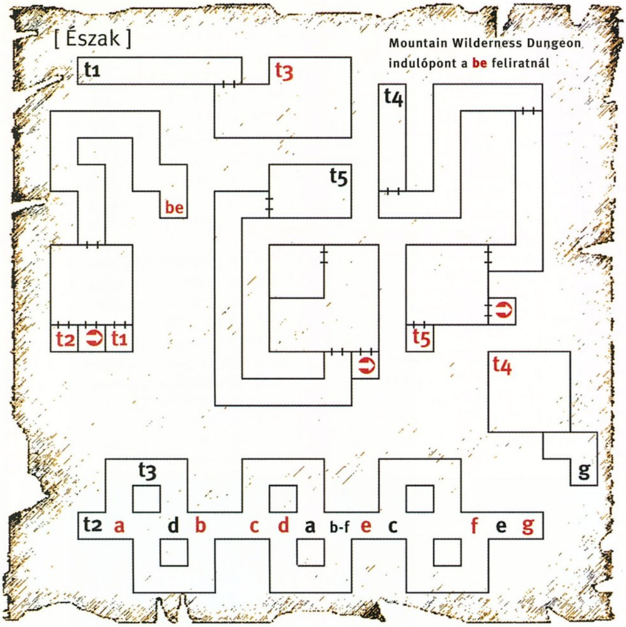
Tárgy	Varázslat	Alkotórészek	Engineering Skill
Lightning Rod	Energy Blast	Lightning Rod (Monastery)	0
Duct Tape	Paralyze	Duct Tape (Arnika, Bayjin)	0
VapoRizer	Instant Death	VapoRizer (Bayjin)	0
Jack in the Box	Terror	Hinged Box (Arnika), Doll (Arnika)	5
Searchlight	Detect Secrets	Ptorch (Gigas caves) Magnifying Glass (Monastery)	15
Noisemaker	Sonic Boom	Empty bottle, Gunpowder (Umpani base)	15
Holograph Projector	Guardian Angel	Large Prism (Crock), Laser Pointer (Marten's Bluff)	15
Forcefield generator	Armorplate	Voltage Amplifier (Crock), Giant magnet (Trynton)	30
Lava lamp	Hypnotic Lure	Glowing Goo (Fuzzfaz), Orange Goo (Fuzzfaz)	30
Watchdog Alarm	Shadow Hound	Electric Eye (Marten's Bluff), Loudspeaker (Mt. Gigas)	30
Invigorator Belt	Superman	Metal Belt (Southwest Wilderness), Electrodes (Anna)	45
Magic Mirror	Eye for an Eye	Shiny Chrome Plate (Trynton Zoo), Magic Polish (Crock)	45
X-Ray Scanner	X-Ray	Scanner (Arnika), X-Ray Chip (Arnika)	45
Port'o'Potty	Noxious Fumes	Porthole (Arnika), Pot with Lid (Marten's Bluff)	50
Demon in the Box	Psionic Blast	Jack in the Box, Demon Doll (upper Rapax Castle)	60
Regeneratin Stone	Heal All	Electrodes (Anna), Lazurite Stone (Southeast Wilderness)	60
Strobe Light	Prismic Ray	Electric Lamp (T'Rang House), Oscillator (Marten's Bluff)	70
Microwave Ray	Boiling Blood	Microwave Chip (Monastery), Broken Blaster (Bayjin)	75
Electro-shocker	Resurrection	Electrodes (Anna), High Voltage Transformator (Mt. Gigas)	75
Jack Hammer	Earthquake	Chisel (Southeast Wilderness), Pendulum (Rapax Castle)	85
NegateAir	Asphyxiation	Long Metal Tupe (Sea Caves), Vacuum Pump (Bayjin)	85
Water Cannon	Tsunami	Hose (Mine Tunnel), Bellows (Ferro)	85
Doublestrike Dagger		Dagger+dagger	0
Doubleshot Crossbow		Light crossbow+light crossbow	35
Tripleshot Crossbow		light crossbow+doubleshot crossbow	70

tehettünk semmit. A helazoid lobogót vigyük el Lord Braffinnak Arnikába, kapunk érte néhány tapasztalati pontot. Vegyük fel a csapatba az umpani harcost, ő a keresett kommandó egyetlen túlélője. Nincs más dolgunk, mint visszavinni Yamir tábornokhoz az umpani főhadiszállásra. A faluban van egy kunyhó, ahol nyolc búvárfelszerelést találunk, ezek segítségével víz alatt is megközelíthetjük az umpanikat. Az egyik kunyhóban lesz egy zárt láda, ebben meglehetősen kellemes varázstárgyak szoktak felbukkanni. A hatalmas csontváznál tudunk lemerülni a vízbe, de előtte győződjünk meg arról, hogy mindenkire ráadtuk a búvárfelszerelést. A víz alatt meglehetősen kellemetlen ellenfelek jönnek, figyeljünk oda nagyon a csatákban. Ezen a részen tanyázik Nessie, a vízi szörny, akitől Vi Dominae annyira félt. 15-ös szint alatt ne is nagyon kísérletezzünk vele, akkor is alaposan készüljünk fel a harcra. A frontemberekre nyomjunk superman varázslatot, így lesz csak esélyük megsebezni a szörnyet. Támadómágiával ne is nagyon kísérletezzünk, koncentráljunk a védekezésre, s a harcosok tápolására. Nessie kivégzése után kutassuk át a barlangját, egy alaposan lezárt ládika kellemes varázstárgyakat rejthet. A barlangban találjuk meg az elitkommandó többi tagjának a maradványát és a dögcéduláit. Ebből a barlangból két további helyszínre juthatunk el. Az egyiken visszajuthatunk az umpanikhoz, s lepasszolhatjuk a túlélőt. A jutalmunk természetesen nem marad el, komoly mennyiségű tapasztalati pontot gyűjthetünk be ezért az akcióért. Az umpanik utolsó küldetésében meg kellene semmisítenünk a T'Rang anyahajót, de amennyiben ezt megteszszük, akkor keresztet vethetünk a békeküldetésre.

Nessie barlangjának másik kijáratán a Sea Cavesbe juthatunk el; itt találjuk meg a harmadik varázstárgyat, a Destinae Dominust. Ezt azonban meglehetősen kemény ellenfelek őrzik, ezért nem árt, ha csak később jövünk vissza. Mindenesetre pakoljunk le egy teleportot a bejárathoz, hogy ne kelljen annyit gyalogolnunk ide. Térjünk vissza Arnikába, majd vigyük el a fekete dobozt az űrkikötőbe. A gépbe behelyezve megkapjuk a Dark Savant űrhajójának a koordinátáit (1x 1y 2z). Ezután menjünk fel a lifttel a másik épület tetejére, s ott rakjuk vissza a Tyntonban felvett fényes gömböt a helyére (azt, amelyiket Bobo ketrecében találtunk). A számítógép ismét működőképes állapotba került, most már csak be kell pötyögnünk a megfelelő koordinátákat. Válasszuk a Calculate opciót, majd írjuk be azt, hogy 1x 1y 2z (ügyeljünk arra, hogy a szóközöket is beírjuk). A gép másodpercek alatt kiköpi az eredményt (10:24), Z'Ant vezér meg roppant boldog

Hangszer	varázslat	Hol	Music skill
Poet's Lute	Sleep	kezdőtárgy	1
Angel's Tongue	Bless	Monastery	1
Chromatic Lyre	Itching Skin	W7-ből importálható	5
Viola D'Amore	Charm	Arnika	5
Horn of Fear	Terror	W7-ből importálható	5
Pipes of Doom	Terror (Paralyze 11%)	W7-ből importálható	5
Piercing Pipes	Shrill Sound	Arnika Road	15
Snare of Delay	Slow	Trynton	15
Siren's Wail	Insanity	Trynton graveyard	15
Lute of Sloth	Slow	W7-ből importálható	15
Horn of Prometheus	Fireball	W7-ből importálható	30
Mandolin of Magus	Magic Screen	Marten's Bluff	30
Silent Lyre	Silence	Mine Tunnels	30
Frigid Fiddle	Freeze Flesh	Mt. Gigas Caves	30
Rousing Drums	Haste	Swamp	45
Bullroarer	Whirlwind	Trynton	45
Jerico Horn	Armormelt	Marten's Bluff	45
Soulful Sax	Soul Shield	Saxx (Umpani bard)	45
Banshee's Howl	Hex	Northern Wilderness	60
Dulcimer of Mending	Heal All	Arnika Road	60
Lyre of Cakes	Heal All	W7-ből importálható	60
Arresting Aria	Freeze All	Arnika Tryton Road	60
Cornu of Demonspawn	Banish	W7-ből importálható	70
Succubus Song	Lifesteal	Mountain Wilderness	70
Chaos Drone	Pandemonium	Southeast Wilderness	75
Strings of Seductions	Turncoat	Bayjin	75
Hades Harp	Cerebral Hemorrhage	Rapax Rift	85
Renaissance Lute	Restoration	Sea Caves	85
Infernal Horn	Nuclear Blast	Rapax Castle	90

Varázstárgy	Összetevők	Helyszín
Antone Rapax (Arnika)		
Featherweight Armor	Tanto Wasp Wings	Szörnyektől
	Plumed Serpent Feather	Szörnyektől
	Djinn Eye	Szörnyektől
Steelhide Breastplate	Steelhide Crocodile Hide	Swamp
	Poison Seeker Sac	Szörnyektől
	Iron Weed Thorn	Szörnyektől
Zynaryx Plate	Wood Spirit Staff	Trynton
	Ebon Gem	Marten's Bluff
	Mummy Dust	Graveyard
Beast Slayer Axe	Cleaver	Monastery
	Piercer Modia Claw	Szörnyektől
	Picus Egg	Szörnyektől
Ferro Rapax (Rapax Castle)		
Mirror Armor	Silver ore	Mine tunnels
	Obsidian Chunk	Rapax Rift
	Locket of Reflection	változó
Ivory Blade	Hogar Tusk	Szörnyektől
	Piece of Coral	Bayjin Shallows
	Ring of Protection	változó
Vampire Chain	Heart of Sorceress Queen	South East Wilderness temple
	Vampire Bat's Wing	Szörnyektől
	Prisoner's Chain	Rapax Rift

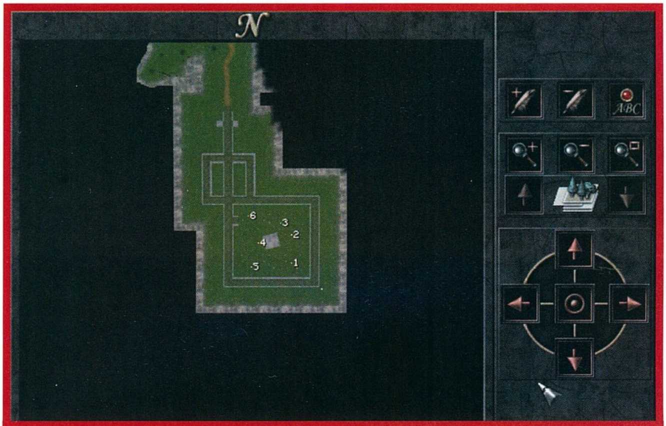


lesz, amint megvisszük neki ezt az igencsak fontos információt.

Szerelkezzünk fel alaposan a kereskedőknél, majd irány a Sea Caves. A tengerparton két fontos tárgyat is találhatunk, az egyik a sledgehammer, a másik meg a hajóroncs mellett heverő deszka. Igazából az utóbbi a fontos; ha van aktív teleportunk, amelyik kivisz a barlangrendszerből, akkor a pörölyre nem is lesz szükségünk. Nagyon fontos tárgy még az egyik barlangban található mászóhorog, ezt mindenféleképpen keressük meg. A barlangrendszerben keressük meg azt a helyet, ahol a kalapáccsal betörhetünk egy téglafalat. E mögött egy lelakatolt ajtót találunk, amelyet csak a másik oldalról tudunk kinyitni. A közelben keressük meg a csúszdákat, s ereszkedjünk le a rajtuk. Az egyik zsákutca, a másik viszont elvezet egy olyan terembe, ahol a plafonon találunk egy jókora tátongó lyukat. Itt kell használnunk a mászóhorgot. Az emeleten készüljünk fel a harcra, mivel a kripta őre és néhány mérges szellem azonnal ránk veti magát. Az őrnél találunk egy hatalmas kardot, amelyet a mook lordunk remekül tud használni. Amúgy ez az egyik leghasznosabb fegyver a játékban, mivel a dárdához hasonlóan ezt is lehet használni a második sorból, valamint 30% esély van arra, hogy eszméletlenné verje az ellenfelet (ráadásul 5% védelmet biztosít a földalapú varázslatokkal szemben, továbbá 5 ponttal megemeli az erőnket). Hátránya az, hogy csak mook vagy rapax harcos használhatja. Fedezzük fel a felső rész további barlangjait is. A földön csontvázak hevernek, tőlük fontos tárgyakat szerezhetünk meg. Az egyik a Marten sírkamráját nyitó kulcs, a másik meg a szegekkel kivert csizma. Ez utóbbi segítségével már nem csúszunk le a lejtőkön, nyugodtan sétálhatunk rajtuk. Keressük meg a legközelebbi csúszdát, majd a végén lévő hasadékra fektessük rá a parton talált deszkát. A túloldalon vár ránk Marten sírkamrája és a Destinae Dominus. A szellem kérdéseire a válasz „Marten" és „Destinae Dominus". Figyeljünk arra, hogy a tekercs ahhoz a karakterhez kerüljön (a személyes tárgyai közé), aki a Helm of Serenityt viseli. Martentől megkapjuk a Sea Caves Key-t, de ez csak akkor fontos, ha nincs teleportunk a kijárathoz.

Ha minden igaz, akkor a három varázstárgy a hátizsákunkban lapul, most már csak el kell jutnunk az Ascension Peakre. Lord Braffit Arnikában elárulja, hogy a rapax hadsereg hegyomlással elzárta az utat a csúcsra, így az egyetlen odavezető út a rapax kastélyon keresztül vezet.

South East Wilderness, Mountain Wilderness. A South East Wildernesst a mocsárból érhetjük el, Crock házától keletre találjuk meg az átjárót. Ezen a pályán az egyetlen érdekes helyszín a templom, ahol nagyon kellemes varázstárgyak lettek elhelyezve. A gond csak az, hogy a bejáratnál kisebb hadsereg fogad, s azokat alacsony szinten elintézni nagyon nehéz. Nekem 14-15-ös szintű csapattal sikerül megoldanom a feladatot, de kicsit trükközni kellett. A halállovagok és a boszorkány királynő kemény ellenfél, ehhez vegyük még hozzá a hat mágust, meg az általuk megidézett elementálokat. Szemtől-szembe öngyilkos vállalkozás, a halállovagok jönnek a halálfelhőikkel, s azok körönként kivégzik a karaktereinket (hiába van fenn a Soul Shield). Indítsuk el a csatát a bejáratnál, majd szaladjunk ki a templomból, s várakozzunk az ellenfelek látómezején kívül a saroknál. Így megúszhat-



■ Sírkőrúnák a temetőben.

juk a halálvarázslatokat, s lesz időnk felkészülni. A Soul Shield, a Haste, az Elemenal Shield, az Eye for Eye és a Superman elengedhetetlen, valamint nem árt, ha a kevés HP-s csapattagokra nyomunk egy-egy Guardian Angelt. Engedjük közel magunkhoz az ellenfeleket, s koncentráljunk először a halállovagokra. Ezen a szinten közelharcban már nincs esélyük a felturbózott harcosainkkal szemben, egy kör alatt végezhetünk velük.

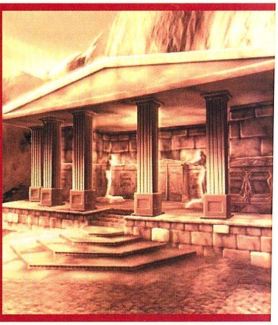
Ezután már csak a tisztogatás marad hátra, ez már nem vészes. Az alagsorban és az emeleten találjuk meg a varázstárgyakat. A Fang az egyik legjobb egykezes kard a játékban, nyugodtan cseréljük le rá a Bloodlustot. A bumeráng shuriken hasznát gondolom senkinek sem kell ecsetelnem (dobás után visszatér a ninjánk kezébe).

Erről a térképről juthatunk át a Mountain Wildernessbe, itt rejtették el a fejlesztők a második titkos labirintust. Ezt nagyon könnyű lesz megtalálni, csak az oszlopokat kell megkeresnünk, melyek egy magányos követ ölelnek körbe. Az oszlopokon kék rúnákat helyeztek el, ezeket kell meghatározott sorrendben megnyomni. A kör közepén lévő kőbe egy mezei longswordöt kell nyomni, akkor nyílik meg az út a második titkos labirintusba.

A hegytetőn találkozhatunk Belával (aki játszott a Wizardry 6-tal, annak ez a démon ismerős lehet), aki a fejvadász és jelenleg a Dark Savant után nyomoz. Tőle tudjuk meg, hogy az Arnikában felállított torony tulajdonképpen időzített bomba, s ha megkíséreljük megelőzni a Dark Savantot, akkor megsemmisíti a bolygót. A feladat adott, még a Felemelkedés előtt hatástalanítanunk kell ezt az ördögi szerkezetet. A hegyoldal egyik barlangjában néhány szerzetes küzd a rapax őrjárat ellen, nélkülünk azonban kevés az esélyük az életben maradásra.

Rapax Rift, Rapax Castle. A rapax terület a legtöbb NPC számára nemkívánatos, így el is hagyják azonnal a csapatot. Ezt megkerülhetjük a T'Rang teleport használatával, így nem maradnak ki a szintlépésekkor. Kicsit gyengébben teljesítenek, de szerintem megéri. A rapaxok meglehetősen kemény harcosok, s előszeretettel használják a támadó varázslatokat. 15-ös szinten azonban nem lehet gond leverni őket. A foglyok celláit a papnők részlegében található karokkal nyithatjuk ki. Az itt található szobákban két fontos tárgyat is találhatunk, a Sanctum Key zárt ajtókat nyit ezen a szinten, míg a Flame Quencher Wand nyitja a tűzfallal körülzárt

Tárgy	Hatás	Összetevők	Alchemy skill
Potion of Heavy Healing	Heal Wounds	Light Healing+Moderate heal potion	15
Potion of Cure Poison	Cure Poison	Poison Reduction+Light heal	15
Potion of Guardian Angel	Guardian Angel	Light heal+bless	15
Pickmeup	Restore health	moderate heal+moderate stamina	20
Acid Bomb	Acid Bomb	Stink Bomb+Boom Bomb	20
Potion of Cure Disease	Cure Disease	Cure light condition+heavy heal	40
Renewal	Cure drained status	Cure disease+Heavy heal	50
Potion of Restoration	Restoration	heavy heal+heavy stamina	50
Pandemonium Powder	Pandemonium	Sneeze and flash powder	50
Ressurection Powder	Resurrection	renewal Potion+Magic Nectar	80
Skeleton Powder	Instant Death	Dust of Desiccation+Concussion Powder	70
Canned Elemental	Summon Elemental	Fire Bomb+Ice bomb	95



■ Fenyőfarúnák az északi vadonban.

dobozt a lávató közepén található szigeten (itt van a Rift Key és a Staff of Ash). A Staff of Ash-t oda kell adnunk Rafe-nek, aki a kivégzésére vár a halálraítéltek cellájában (a cella kombinációja: bal, le, bal). Az egyik alagútban kidönthetjük a mennyezetet tartó oszlopot, a lehullott köveken ugrálva már gond nélkül átkelhetünk az izzó láván. A lávacsapdás szobát még belépés előtt deaktiválnunk kell. Az ajtó jobboldalán találhatunk egy kis dobozt, ezt a csapdát kell semlegesítenünk. A csapda mögötti teremben lelhetünk rá a beckoning stone-ra, Ez kell ahhoz, hogy ki tudjuk nyitni Al-Sedexus démonistennő templomának ajtaját. Sajnos azonban őrzője is van a templomnak, a belépés előtt meg kell küzdenünk El Doradóval. A harc után térjünk be a templomba, s csevegjünk el az istennővel. Egyáltalán nem haragszik, amiért kivégeztük a bajnokát, sőt meginvitál a legbelső szentélyébe. A kastélyba a szentély melletti csapáson keresztül juthatunk el. Verekedjük keresztül magunkat az udvaron, majd lépjünk be a kastélyba. Itt is kemény csaták elé nézünk, a rapaxok nem nagyon szeretik a hívatlan látogatókat. Az emeleten találunk két rapax őrt (Surdan), akik nem támadnak meg egyből. Mondjuk nekik azt, hogy csatlakozni szeretnénk a templomosok rendjéhez, majd beszéljünk a főnökkel, Al-Adryiannal. Az ő nevét kell megemlítenünk a másik őrnek, valamit le kell perkálnunk közel 10000 aranyat a belépéshez. A beavatáshoz szükséges felszereléseket három próba alatt kell megszereznünk. Minden szinten két elementál lord próbálja az utunkat állni, valamint meg kell válaszolnunk egy-egy találós kérdést. A válaszok a feladványokra sorrendben a következők: flesh, mind, heart. Vegyük fel a köntöst, a sisakot és a tőrt, majd térjünk vissza Al-Adryianhoz. A szertartáshoz szükségünk lesz még Dark Nectarra, valamint az ajtónyitó Initiate's Badge-re. Öltöztessük fel a legerősebb karakterünket (köntös, sisak, tőr), majd öntsük rá a nektárt az oltárra. A démon kérdéseire a válasz ugyanaz lesz, mint a próbán volt (flesh, mind, heart). Áldozatként jelöljük meg a kijelölt karaktert, aki egy emlékezetes éjszakát fog tölteni a démonnő ágyában. A beavatás után rapax templomos címet kapunk, s ezután már senki sem fog megtámadni a kastélyban. Itt az automata térképezés meglehetősen rosszul működik, így ne nagyon számítsunk rá.

Itt dolgozik Ferro kovács is, Anton Rapax testvére. Nagyon jó kis tárgyakat lehet nála beszerezni, sőt egyedi darabok elkészítését is vállalja hozott anyagokból. Lepjük meg az éléskamrában talált pickled Trynnie-vel, mire hálából nekünk adja az Armorer Key-t. Ez nyitja az emeleten talált fegyverszobát.

Keressük meg a feljárót a tetőre, ahol a rapax állatkert található. Itt él a királyi pár, s itt található a rapax herceg gyerekszobája. A lándzsás szobor hátán lesz egy kapcsoló, amellyel felhúzhatjuk azt, majd ha megérintjük a dárdát, akkor az eltolja az

ágyat, s szabad az út lefelé. Az asztalon fekszik a King's Apartment Key, ezt mindenféleképpen vegyük fel. Ez a kulcs egy titkos átjárót nyit, mely mögött ott lapul a teleport a Dark Savant tornyába. Itt semlegesíteni kell a Dark Savant bombáját, különben a játék végén a levegőbe repül az egész bolygó. A falon lévő kulcslyukat nagyon nehéz észrevenni, bár a csapat szól, ha elég közel megyünk hozzá. Az egyik szobában rapax hullát találunk a földön, mellette meg egy deposit slipet. Ez kell betennünk a széf melletti dobozba, s máris a miénk a Queen's Key. Ez nyitja a királynő hálószobáját, ahol a ládájában értékes varázstárgyak és egy Ornate Rod lapul. Ez a pálca aktiválja a kikapcsolt teleportot, mely egyenesen Arnikába repít el minket. Ezen kívül már csak a kastély pincéje maradt feltérképezetlen. Itt az egyetlen érdekes szereplő a részeg Constable, akitől ellophatunk egy kulcsot, mely kinyitja az emeleten található széfet. Abban újabb deposit slipek vannak, melyeket értékes varázstárgyakra válthatunk be az automatánál (ott, ahol a Queen's Key-t megszereztük).

Wilderness Clearing, Peace Mission. Itt az ideje, hogy meglátogassuk a rapax királyt a wilderness clearingen. Ide csak akkor érdemes bejönni, ha már elnyertük a rapax templomos címet, különben az egész hadsereg egyszerre a torkunknak ugrik. Keressük meg a királyt a sátrában, majd vállaljuk el, hogy kihallgatjuk az umpani és a T'Rang foglyot. Ezután nyugodtan lecsaphatjuk, nincs már rá szükségünk. A foglyok a tábor hátsó részében lettek elszállásolva két ketrecben. Szabadítsuk ki mindkettőt, vegyük fel őket a csapatba, majd teleportáljunk el a T'Rang főhadiszállásra (különben az egész rapax hordán át kell verekednünk magunkat). Vigyük el Drazicet (a T'Rang fogoly) Z'Ant-hoz, aki hosszas rábeszélés hatására beleegyezik, hogy békét köt az umpanikkal. Kapunk tőle egy nyomkövető egységet, mely segítségével az umpani rakéta képes lesz bemérni a Dark Savant űrhajóját. Utunk következő állomása az umpani főhadiszállás lesz, ahol Yamir tábornokot kell meggyőznünk a szövetség előnyeiről. Ezután már csak fel kell mennünk a tetőre, Yamir ad egy újabb belépőkártyát, mely segítségével kinyithatjuk a hegytetőre vezető zárt ajtót. A rakétakilövő konzolon használjuk a T'Rang nyomkövetőt, majd dőljünk hátra, s figyeljük, hogy semmisül meg a Savant hajója.

Ascension Peak, Cosmic Circle. Amennyiben nálunk van mindhárom varázstárgy, semlegesítettük a bombát, s elég felkészültnek tartjuk a csapatot, látogassunk el az Ascension Peakre. Szárazföldi úton nem megy a dolog, mivel a rapaxok egy hegyomlással eltorlaszolták az odavezető utat. Mindenféleképpen a rapax teleportot kell használnunk, amelyik a démon istennő hálószobája mögött található. Itt meg kell keresnünk a három templomot, s helyesen kell felelnünk az Őrző által feltett kérdésekre. A Destinae Dominus a Temple of Knowledge-be megy, s itt a következő válaszokat kell adnunk: „knowledge, man". Az Astral Dominae a Temple of Life-ba tartozik, itt a válaszok: „life, Phoonzang". A harmadik szent hely a Temple of Change, ide tartozik a Chaos Moliri. Itt a következőket kell felelnünk: „change, Dark Savant". Útközben számos főellenség próbálja majd az utunkat állni, de ezen a szinten már nem jelenthetnek akadályt. A maradék rapax hadsereg is felsorakozik a herceggel, s a démon istennő fattyával az élén. A három varázstárgy elhelyezése után megnyílik a teleport a Cosmic Circle-be, már csak át kell lépnünk rajta. A bejáratnál ott vár már minket a Dark Savant, s ha nem semlegesítettük volna a bombáját, akkor bizony most az egész bolygó a levegőbe repült volna. A végső megmérettetés előtt a játék három választási lehetőséget kínál fel. Én a lapkitépést választottam, ez tűnt az egyetlen igazán jó megoldásnak. A végső csata a Dark Savanttal nevetségesen egyszerű, hiszen még Bela is besegít a főgonosz ellen néhány pofonnal. A jutalom nem is marad el, elfoglalhatjuk a helyünket az új istenek trónján.

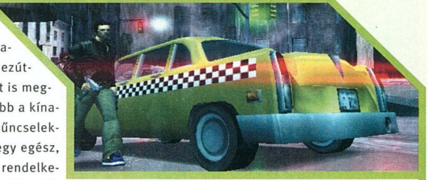
Mocsy
mocsy@vogel.hu

WIZARDRY 8

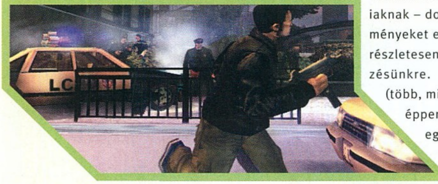
CD MELLÉKLET
csalás | háttérkép | javítás | demo

XBOX HÍREK

Grand Theft Auto 3



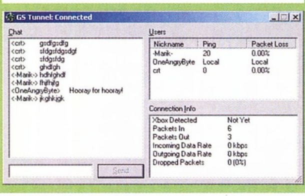
A DMA Design által készített GTA-sorozat a harmadik része már megjelent PS2-re, de az Xboxos verzió sincs messze. Az elképesztő siker (minden nagyobb webes, illetve offline magazin az év játékának választotta) nem véletlen, ezúttal a játék igen sokat fejlődött, hiszen ezúttal már három dimenzióban gonoszkodhatunk. Természetesen a főbb jellegzetességek most is megvannak: a maffiának – illetve később a kínaiaknak – dolgozva kell különféle bűncselekményeket elkövetnünk, és ehhez egy egész, részletesen kidolgozott város áll rendelkezésünkre. Bármelyik autót elcsórhatjuk (több, mint 55-félét!), bármelyik járókelőt lecsaphatjuk – szinte határok nélkül cselekedhetünk. Ha éppen olyan kedvünk van, egy ellopott mentőautóval száguldozhatunk fel s le, kirabolhatunk egy bankot, de akár taxizhatunk is; sőt, a legperverzebbek akár rendőrnek is beállhatnak, és lekapcsolhatják egykori társaikat.



Xbox online

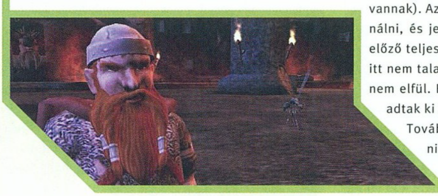
Előző számunkban már beszámoltunk róla, hogy néhány ügyes fiatalnak sikerült lehetővé tennie, hogy interneten keresztül is játszhassunk azokkal az Xbox-játékokkal, melyek amúgy is támogatják a link-kábeles multiplayert. Az Xbox Gateway nevű program (www.xboxgw.com), melynek egyelőre csak Linuxos változata elérhető, azon az elven működik, hogy „elhiteti" az Xboxszal, hogy az közvetlenül egy másik géphez van kötve, nem pedig neten keresztül kapcsolódnak. Ugyanezt az elvet követi a GameSpy által kiadott GS Tunnel, amelynek azonban igen nagy előnye, hogy az amúgy is igen elterjedt GameSpy-hálózatot használja, valamint Windows-alapú. A két megoldás (igazából van egy harmadik is, amely a Windows XP-n keresztül tudja összekapcsolni a konzolokat, ám ez egyelőre meglehetősen labilis) legfőbb hibája, hogy a LAN-kapcsolatra tervezett játékok igen nagy sávszélességet igényelnek (a Halo például 256K/sec uploaddal érzi jól magát, játékosonként), és emiatt legfeljebb 2-3 játékos tud kielégítő sebességgel játszani, ami, valljuk meg, CTF-ben meglehetősen kevés.

A Microsoft cseppet sem kapta fel a vizet e próbálkozások láttán, sőt, elismerésüket fejezték ki a programok készítői felé. Azt mindenesetre közölték, hogy a május tájékán érkező hivatalos támogatottságot élvező játékok sokkal gyorsabbak lesznek; a mai PC-s játékokra is jellemző 32 játékossal is nagyobb gondok nélkül játszhatunk.



The Fellowship of the Ring

A két éve az Experience-project (eredetileg egy Unreal-szerű FPS-nek indult, de végül mindössze egy GeForce benchmark formájában realizálódott – talán még emlékszik néhányatok a Dagoth Moor programra) révén elhíresült WXP-fejlesztőcsapat megállapodott a Sierrával, és készítgetik játéktrilógiájukat, amely Tolkien leghíresebb könyvén alapul (fontos, nem a filmen, hiszen annak a jogai az EA-nál vannak). Az első játék külső nézetet fog használni, és jellegében leginkább az Outcastra, előző teljes játékunkra fog hasonlítani – csak itt nem talanul fognak gagyogni társaink, hanem elfül. Egyelőre még csak egyetlen képet adtak ki a játékból, amely Gimlit ábrázolja. Továbbiakat az E3-ról fogunk tudósítani, a Sierra ugyanis ott kíván robbantani a játékkal.



Enclave

Egy kis svéd csapat, a Starbreeze fejleszti ezt a külső nézetet használó fantasy akciójátékot. A programban az istenek harcába kóstolhatunk bele, sajnos csak a halandók szemszögéből. A játék érdekessége, hogy mindkét oldalon kipróbálhatjuk magunkat, akár kooperatív módban is. Összesen 12 karakterosztály vár ránk – a jó oldalon olyan unalmas figurák, mint a harcos, a druida vagy a varázsló; ezzel szemben a gonoszok sokkal izgalmasabb egyedek lesznek: ogrét, lich-et vagy akár farkason farkasgoló goblint is irányíthatunk. A grafika pompás, ráadásul a játékba valósághű fizikai rendszert építettek: ezzel lehetőségünk lesz egész várak, házak lerombolására. Többjátékos-módban (még nem dőlt el, hogy lesz-e internetes játék, vagy csak LAN-on lehet szórakozni) akár 16-an is játszhatunk, ilyenkor igazi epikus csaták is kialakulhatnak. Említést érdemel még a játék weboldala (meglepő módon www.starbreeze.com), ilyen szépen kivitelezett hivatalos oldallal ritkán találkozni!

HALO

Fejlesztő: Bungie

Kiadó: Microsoft

Előző számunkban már beszámoltunk az Xbox legsikerültebbnek tartott játékáról, ám amikor azokat a sorokat leírtuk, meglehetősen kevés időt töltöttünk el a programmal, nem tudtuk igazán beleásni magunkat. Azóta ezt a hiányosságot bepótoltuk – talán az elvárhatónál jobban is (elég beteg dolog azon fáradozni, hogy minden nehézségi szinten meglegyen minden pálya, nem?), így már alaposabb a véleményünk a Bungie alkotásáról. (Figyelem, az itt leírtak kizárólag az Xbox-verzióra vonatkoznak, hiszen a PC-s és Maces változatokról jelenleg semmi konkrét dolgot nem lehet tudni azon kívül, hogy lesz internetes játékmód is.)

KÜLCSÍN. Első véleményünk, miszerint a játék semmi különlegeset nem nyújt a grafika terén, hamar megváltoztatásra került. Az vitathatatlan, hogy az első szint – összesen tíz helyszín van a játékban – teljesen átlagos, mondhatni kopár, de minél előrébb jutunk a játékban, annál látványosabb dolgokat találhatunk. Ez főként a textúrák részletességén, illetve az effektekben nyilvánul meg – itt látszik igazán, hogy mire képes az Xboxban doromboló NV2A grafikuskártya. A játékban szinte minden felszínt – és a legtöbb lényt is – bump-mapping tesz látványossá és realisztikussá, és ez az eddig nagyon ritkán látott effektus igencsak lenyűgözővé tudja tenni még a legegyszerűbb falakat is. A jég megvalósítása külön említést érdemel, hiszen valós időben tükröződik rajta az egész táj – sajnos ezt a képek nem biztos, hogy vissza tudják adni. A fény-árnyék hatások is igen meggyőzőek lettek, minden egyes robbanás, torkolattűz vagy energiafegyver megvilágítja környezetét, a sokrésztvevős csatákban ez igazi fénykavalkádot jelent. Az külön pozitívum, hogy a játék még osztott képernyő esetén sem lassul be (az utolsó pálya legutolsó szakaszát kivéve – ennek optimalizálására valószínűleg már nem jutott idő), még akkor sem, ha mondjuk húszan küzdenek előttünk gránátokat dobálva, járműveket használva.

A játék zenéi, hangjai is hasonló minőséget képviselnek: több, mint 15000 hanghatást hallhatunk a játék során. Ez azt jelenti, hogy minden ellenfelünk, katonánk mondatok tucatjait fogja hallatni (az előbbiek esetén ez persze legtöbbször morgás vagy nyüszítés). Ráadásul a félelmetes hangulatot is tudják fokozni a megfelelő zenékkel – amikor fel kell másznunk egy toronyba, a szél sivít mellettünk, míg a mocsárban különféle állatok hangjai hozzák ránk a frászt.

BELBECS. Legyen bár egy játék technikailag szinte tökéletes, mit sem ér, ha nem élvezetes játszani vele – szerencsére a Bungie sosem erről volt híres. A Halo talán ezen a téren remekel leginkább, hiszen viszonylag egyszerű játékmenete ellenére sosem fogjuk megunni (nekünk legalábbis nem sikerült). A játékban nincsenek kulcskeresgetések, ládatologatós logikai feladatok, ugrálós platformrészek, vagy lopakodós, „haészrevesznekakkorgameover"-küldetések – mindenhol egyértelmű a célunk: eljutni a jobbára lineáris pályák végére. Ez ugyan kicsit unalmasan hangzik, ám a játék olyan kitűnő hangulattal (sőt, HANGULATTAL!) rendelkezik, amely jelentéktelenné degradálja ezeket a hibákat.

Képzeljünk el egy olyan Half-Life-ot, amelyben a legendásan okos katonák oldalán harcolunk a hasonló képességű idegenek ellen – valami ilyesmit nyújt a Halo teljes terjedelmében. A mesterséges intelligencia elképesztő lett, felülmúl minden próbálkozást a NOLF-tól az említett HL-ig. Ellenfeleink egészen elképesztő mutatványokra képesek: az természetesen magától értetődő, hogy az idegenek fedezékből tüzelnek, és súlyos sérülés esetén visszavonulnak feltölteni a pajzsukat, de ez még csak a kezdet (egyébként saját társaink is ugyanilyen képzettek). Nehezebb szinteken már igencsak sunyik tudnak lenni: pár gyengébb lény leköti a figyelmünket, miközben egy okosabb harcos a hátunkba kerül; ha elővigyázatlanul egy menekülő, látszólag már veszélytelen ellenfél után vetjük magunkat, igen kínos élmények várhatnak ránk a következő sarkon (úgy járunk, mint Han Solo a Halálcsillagon). Legnehezebb – legendary – fokozaton már a legkezdetlegesebb ellenfelek is gondokat fognak okozni – néhány helyen pedig akár órákig is küzdhetünk, mire lassan, egyenként megtisztítjuk az utat.

Ehhez jön még a járművek használatának lehetősége (összesen négy, teljesen eltérő taktikát igénylő eszközt vezethetünk), az osztott képernyős kooperatív-mód (erről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni), valamint a rengeteg – 27! – multiplayer-mód.

A Halo mindenképpen az eddigi legjobb, legélvezetesebb Xbox-játék, és vitathatatlanul a valaha készült legjobb konzolos FPS. Még akkor is érdemes vetned rá néhány pillantást, ha a konzolokat a sátán művének tartod, amelyek megpróbálják kizsigerelni a PC-s játékipart (ez persze nincs így)...

PC Guru Xbox team

HALO

Minden idők legjobb konzol FPS-e!

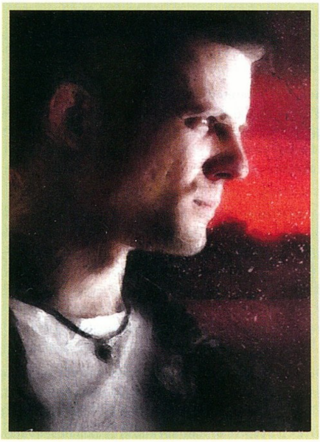
GONDOLATÉBRESZTŐ

No lám, jól tettem, hogy rovatomban már októberben kellemes ünnepeket kívántam mindenkinek, mert az utóbbi két Gondolatébresztőt Greg5, illetve Hancu kolléga követték el (megjegyzem, roppant magas színvonalon). Most egy kicsit visszaveszem a stafétát, de természetesen a rovat 2002-ben is nyitott marad, úgyhogy egészen bizonyos, hogy idén is szerepelnek majd „vendégművészek" ezen oldalakon (ilyenkor nem kell aggódó E-maileket küldözgetni, nem tűnök el, csak hagyom szóhoz jutni a többieket is).

Ha Greg5 erkölcstani kiruccanását nem számítom, akkor az előző néhány hónapban a fejlesztőcsapatokkal és a játékmagazinokkal kapcsolatos tévhiteket oszlattuk gőzerővel, legutóbb Hancu sógor kesergett egy nagyot a tesztelők hálátlan munkájáról. Idővel természetesen a többi peontípus (grafikus, programozó stb.) nem is annyira irigylésre méltó melójára is kitérünk majd (valószínűleg Hancu további hasznos közreműködésével), az egyhangúság elkerülése végett azonban az egyes munkakörök kivesézését hónapról hónapra megszakítom egy-egy olyan témával, amelyik lazábban kapcsolódik a fejlesztők zűrös mindennapjaihoz. Most is egy ilyen „átvezető" jellegű írás következik, amelyben a játékgyártás egy érdekes mozzanatát boncolgatva arra keresem a választ, hogy a vállalatok döntéshozói milyen szempontok alapján határoznak az elkészítendő játék műfajáról és technológiájáról. Ha úgy tetszik, ez is egyfajta tévhitoszlatás: Azt gondolod, hogy egy igazán jó és korszerű játék biztosan behozza az árát? Akkor tippelj újra...

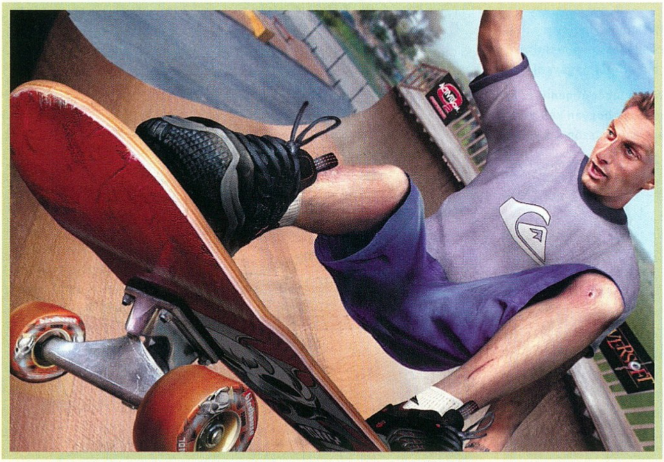
Pénz beszól. A szomorú igazság az, hogy egy játék színvonalának csak szőrmentén van köze ahhoz, hogy sikeres lesz-e. – számtalan megbukott mesterremeket (Battlezone, Heretic 2, Toonstruck) és bestsellerré vált gagyit (Deer Hunter és más vadászós programok) említhetnék ennek alátámasztására. A fejlesztőcégeknél dolgozó gazdasági szakemberek (mindenekelőtt a producerek) számára éppen ezért nem az a nagy kérdés, hogy „hogyan készíthetnénk jó játékot", hanem az, hogy „hogyan készíthetnénk eladható játékot". És emiatt termékeikkel elsősorban nem a viszonylag kis létszámú „hardcore-gamereknek" és a médiának akarnak tetszeni, hanem a játékújságokat nem olvasó, ám játékos kedvű plebs sokkalta népesebb táborának, amely – elnézést a kifejezésért, és tisztelet a kivételnek – igénytelen. A potenciális vásárlók túlnyomó része nem értékeli a profi technikai húzásokat, és magasról tesz a szaklapok véleményére – ők csak egy kis könnyű szórakozást akarnak a pénzükért. És ha egy vállalat úgy dönt, hogy ezt a tömeget szolgálja ki, sokkal nagyobb eséllyel indul a haszonért folyó harcban. Nagyszerű – és egyáltalán nem egyedi – példa erre a Jowood nevű osztrák cég. Azért őket citálom ide, mert tőlük igen sok játékot teszteltem (Alien Nations, Mayday, WWIII Black Gold, Nations, Sting és sokan mások), és ha jól emlékszem, mindet 65 és 80 % közé értékeltem, mert mindegyikük bőven szolgáltatott alapot a kritikához. Viszont a 65 %-ot mindegyik megütötte, és azért a magazinok arra érdemesnek tartották eme produktumokat, hogy kettő (esetenként négy) oldalt szenteljenek nekik. Nagy általánosságban tehát elmondható, hogy a Jowood a PC Guru és úgy általában a játéklapok nézőpontjából az erős középszer képviselője. A piac szemszögéből nézve már más a helyzet, ugyanis a Jowood igen szépen prosperáló cég, kiadott programjai inkább hasznot termelnek, mint veszteséget. Hogy miért van ez így? Azért, mert a vállalat piacelemzést és más gazdasági tevékenységeket folytató szakemberei ismerik azokat, akiknek a játékot készítik, és jó érzékkel sejtik meg, hogy az egyszeri vásárló mit tenne bele a kosarába. Mit érdekli őket néhány hozzám hasonló, szőrösszívű kritikus ugatása, amikor termékeik sikeresek? És ha az ő szemszögükből nézem a dolgot, azt kell mondanom, hogy teljesen igazuk van. Az arányok ugyanis nekik dolgoznak: hazánkban például a PC Guru piacvezető a játéklapok között, kb. 22-23000-en vásárolják meg hónapról hónapra (forrás: www.matesz.hu). A potenciális játékvásárlók száma itthon ezzel szemben százezres nagyságrendben mérhető, és a Jowood döntéshozói nyilvánvalóan nem a kisebbség sirámait fogják elsőlegesen figyelembe venni, bármilyen harsányak legyenek is azok. A producerek ugyanis tudják, hogy a sikeres játék titka két kulcsszó: ismerni és ismertetni. Ismerni a piacot kell (és kifizetődő annak igényeihez igazodni), ismertetni pedig a termékeket – hol van itt szó a játék minőségéről?

A tömeget szolgálni. Lássuk hát, hogyan jutunk el a piaci igényektől a végtermékig! Kitalált történet következik, melynek főszereplője Produc Ernő, egy átlagos fejlesztőcsapat, a Profit Studios erősen kockázatkerülő vezetője. Ernőnek először is el kell döntenie, hogy egyáltalán milyen műfajú játékot készíttet a keze alá dolgozó peonokkal. Körülnéz a piacon, s az utóbbi évek eladásait vizslatva rögtön észreveszi, hogy a forradalmian új, kísérletező műfajú programok (Battlezone, Heretic 2), valamint a szűk vevőbázisra építő rétegjátékok (point'n'click kalandok, hardcore körökre osztott stratégiák) általában – és a szakmai elismerés ellenére – jókora veszteséggel szerepeltek a kasszánál. Aztán az is feltűnik neki, hogy léteznek szépen kaszáló sikerműfajok (RPG, first person shooter, real-time stratégia), ugyanakkor nem feledkezik meg arról sem, hogy a vásárló szeszélyes fajta, és mire a Profit Studios tervezett játéka egy-két év múlva megjelenik, addigra lehet, hogy más stílusú programok lesznek a nagy kedvencek (elvégre nem is olyan rég a ma már rétegjátéknak számító point'n'click kalandokat nyomta mindenki). Ezért Ernő egy olyan műfajt választ, amelyet mindig stabilan szeretett a nép, és amely-



nek nem voltak látványos hullámvölgyei: a gazdasági szimulátort, azon belül is olyan szórakoztató-park-menedzsert, mint amilyen a Theme Park volt. Emberünk ezután konzultál a beosztottjaival, megbeszélik a fejlesztési lehetőségeket, majd újabb döntéshozás következik: határozni kell a technikai alapokról. Ismételt piackutatás után Ernő levonja a konzekvenciákat, és belátja, hogy a leendő vásárlók kategóriákkal rosszabb gépekkel rendelkeznek, mint a Profit Studios, vagy akár a játéklapok szerkesztőségei. Nagy többségüknek még GeForce2-ese sincs, a luxusnak számító PIV-ről nem is beszélve. Ezért producerünk úgy dönt, hogy alacsonyabb gépigényt céloz meg a játéknak. 3D vagy 2D? – szól a következő kérdés. A gépigény eleve veszélyezteti a szabad 3D-motor létjogosultságát, azon kívül Ernő úgy véli, hogy a 3D csak eszköz, nem végcél, és csak akkor kell erőltetni a 3D-játékelemeket, ha azok a játékmenethez is feltétlenül szükségesek (mint például a Total Annihilation vagy a Black & White esetében). A kegyelemdöfést azonban újabb piaci körséta adja meg: kiderül, hogy e műfajban a nagy hasznot hozó slágerjátékok (Rollercoaster Tycoon, Industry Giant) többségére nem hatottak a 3D-s idők, és jó öreg felemás 3D-izometrikus megoldást választották. Ernő is ezt a technológiát forszírozza, és döntését sikerül átvernie a programozókon, akik szakmai öntudatuktól vezéreltetve szívesebben kódolnának korszerű, kihívásokkal teli csodaengine-t. Ernő még felveti, hogy vegyenek valamilyen motorlicencet, hátha lehet csökkenteni vele a fejlesztési költségeket, ám egyrészt hamar rádöbben, hogy a licence díját nem a kis csapatok pénztárcájához mérték, másrészt a programozók újabb tiltakozásától is tart, így végül saját motor készül. A munka ezzel el is kezdődhet, a játéktervezők, grafikusok és egyéb állatfajták néhány hónapos robotja után születik egy nagyon-nagyon kezdetleges, éppen csak hogy működő, messze nem a játék végső formáját mutató demo, amellyel el lehet kezdeni házalni. Tegyük fel, hogy Ernő hamarosan kiadót talál a programra, megegyezés születik a jogdíjakról, és ezzel a tervezett játék készülésének első, legbizonytalanabb szakasza lezárul.

Egy maroknyi dollárért. A fenti gondolatkísérletből csupán azt akartam kihozni, hogy nemcsak hogy a játék minősége, de általában a korszerűsége sem játszik szerepet a születésénél. Produc Ernőnek (aki, ha egy csöpp esze van, mindig meghallgatja a neki dolgozó szakemberek véleményét) a továbbiakban természetesen még rengeteg sorsfordító döntést kell hoznia, mire a játék révbe ér, s minden döntésekor a várható anyagi következmények lebegnek majd a szeme előtt. Ilyen kardinális kérdés például a single és a multiplayer üzemmód egyensúlya. A multiplayer opció ma már kötelezőnek számít, holott fontossága ellentmond a logikának. Ugyan a GameSpyon vagy a Battle.neten egyszerre ezrek játszanak, de ezek csak ezrek, nem milliók. Az EverQuest és az Ultima Online hosszú évek alatt kialakult közössége is csak néhány százezerben mérhető. Sokkal többen vannak, akik jól kidolgozott, egyszemélyes játékot szeretnének nyúzni, ezért ha Ernő csökkenteni akarja az anyagi kockázatot, akkor minden erőforrásával a single player opció minőségére koncentrál – hopsz, végre szóba került a minőség! –, a multiplayer lehetőséget pedig egyszerűen kihagyja, mert nem éri meg a fáradozást. (Hogy esetleg lefikázzák ezért a programot a szőrszálhasogató játékmagazinok és a hardcore gamerek? Kit érdekel?) Az ehhez hasonló – és néha meglepő tanulsággal bíró – döntési pontok mellett akad néhány trükk, amellyel még feljebb lehet tornászni az eladott példányszámot. Az egyik ilyen a hosszú távon kifizetődő tudatos márkateremtés. Márka (rossz magyar szó, nem a legtökéletesebb megfelelője az angol „brand"-nek) lehet egy karakter, egy világ, vagy bármilyen játékelem. Duke Nukem és a Doom játékok környezete például igen jó márka – valószínűleg egy nagy kupac trágyát is el lehetne adni, ha Doom vagy Duke Nukem lenne ráírva a csomagolására, és most a trágyát akár szó szerint is érthetitek, hiszen egy ilyen név hatására ezrével érkeznének az előrendelések, mielőtt bármi kiderülne arról, hogy mi lesz a dobozban... Hasonló fogás a sikeres filmek, könyvek, és más szórakoztatóipari termékek nevének használata (amelynek joga gyakran igen drága, de ez a ráfordítás többnyire kifizetődik). A Harry Potter-játék az előállítási költségének a többszörösét is be fogja hozni – kétlem, hogy ugyanez történt volna, ha a program „The Wizard Kid" néven jelenik meg. (Az előző példa Ernője is bizonyára megkörnyékezné például Disneylandet, hogy ugyan már adja a nevét a készülő menedzserprogramhoz.) A legnagyobb „trükk" viszont maga az eladásösztönzés, vagyis a marketing- és reklámszakemberek munkája. Ez a mozzanat külön Gondolatébresztőt érdemelne, most érjük be annyival, hogy bármilyen jó a játék, a kutya nem veszi meg, ha nincs körülötte megfelelő hírverés. Rengeteg remek program (Dark Earth, Neverhood, Anachronox) bukott már emiatt, de majdnem ilyen fontos a jó időzítés: bizonyos időszakokban (például karácsony után) nem ajánlatos megjelenni, mint ahogy kerülni kell a Doom 3-szintű nagy nevek premierjének környékét is. A producer tevékenysége végül abban az egyetlen relációs jelben manifesztálódik, amely a költségek és a bevételek között áll. A cégvezető természetesen igyekszik az előbbieket ésszerű határokon belül tartani: az egymillió dollár feletti költségvetést már igen nehéz behozni a példányonkénti 5-7 dollárra taksálható jogdíjból, a 2 millió dollár felettit pedig csak a Diablo 2-szintű nevek engedhetik meg maguknak (és mint a Black & White fogadtatásából kitűnt, gyakran ők sem). Aki gyors meggazdagodást keres, az ne a játékpiacba fektessen, inkább alapítson egyházat... Aki viszont komolyan gondolja ezt a bizniszt, annak először azt kell megtanulnia, hogy nem feltétlenül a jó játék az eladható – a minőség már csak akkor lehet döntő, amikor a vevő több, hasonló műfajú, technikai megvalósítású és hasonló intenzitással reklámozott játék között válogat. És mint látjuk, ezek a programok elsősorban nem a PC Gurus újságíróknak, de még csak nem is a PC Guru-olvasóknak készülnek. Próbáljunk megbarátkozni a gondolattal.



Stöki
stoki@vogel.hu

No One Lives Forever

Hi Dauby! Dbz vagyok!

A NOLF-ban elakadtam! Ott tartok, hogy bepakoltak engem egy (tengeralattjáróba)?

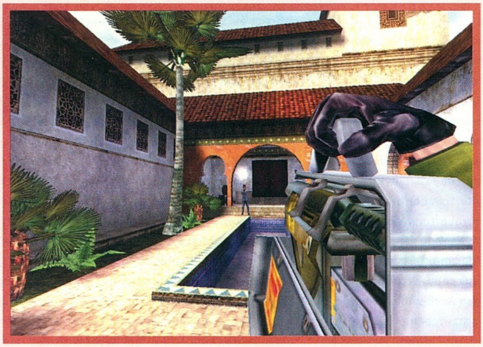
Lefényképeztem pár hordót. Most az volna a feladat, hogy meg kéne keresni a parancsnoki hidat, és le kéne megint fényképezni néhány cuccost, oszt helló! De az a helyzet, hogy nem találom, hogy merre kéne menni! Be vagyok zárva egy csomó szoba közé (raktár, lépcsőház)! Egy szellőzőben találtam egy részt, ahol van egy rács, a távolban látok egy létrát (gondolom, ott kéne felmenni, de a rácson a lakatot nem t'om leverni!

Segíts már lécci! Köszike:

DBZ-

A létra oldalánál található csőből gáz szivárog, ha abba belelősz, megoldódik minden problémád:)

Sasa



Might and Magic 6

Hi Mocsy!

A MaM6-ban jár valami negatívummal, ha a Baa templomban gyógyítom meg magam? Előre is köszi, legyetek jók!

Sir Joco

Semmiféle negatívummal nem jár a dolog, ellenben fillérekért felgyógyítanak minden nyavalyádból.

Hello

Bocs, hogy megint zavarlak, de újfent elakadtam az MM6-ban. Volna pár kérdésem:

1. Hol van a Devil's Outpost?
2. Hol van Rockham?
3. A Dragon's Lair hol van?
4. Írtad, hogy a Shadow Guildben a kapcsolókat átváltva lehet átmenni az ajtókon. De én rögtön az elején elakadtam. Azt tudom, hogy hogyan kell átváltani, de az ajtón nem tudok átmenni. Nagyjából ennyi, ezer köszönet a válasz után.

Peti

1. A Devil's Outpost Kriegspire-ben van. Ez egy kis barlang tele apró démonnal, akiket el kell intézned.

2. A sárkány barlangját a Mire of the Damned észak-nyugati sarkában találod meg.

3. A Shadow Guild ajtók egy apró bug miatt nem nyílnak ki. Egy olvasónk hívta fel rá a figyelmünket (Thx to Imre). Ez a hiba csak akkor jön elő, ha feltettük az 1.2-es patch-et. Ez a javítás sok mindent kijavít, de a Shadow Guildet (Frozen Highland) nem tudjuk bejárni, valamint nem nyitja ki az ajtót Castle Kriegspire-ben. A megoldás egészen egyszerű, a CD-re felrakjuk az 1.1-es mm6.exe file-t, ezzel kell felülírnunk az 1.2-es exe-t, amikor eljutunk ezekre a helyekre (ne felejtsünk el másolatot készíteni az 1.2-esről). Amikor végeztünk a két labirintussal, egyszerűen másoljuk vissza az eredeti file-t.

Szia!

Lehet, hogy lamer a kérdésem, de nem tudom, hogyan lehet a MM VI Temple of Baa-ban megszerezni a relikviát, ami Janice-nek kell.

Köszi!

A relikvia (Chime of Harmony) az emeleten található egy titkos ajtó mögött. A nagy oltárnál kell felmenni az északi emelvényre. A nyugati folyosó végén a sarokban találsz egy láthatatlan titkos ajtót. Ide kell a treasury key.

Throne of Bhaal

Szia

Bocsi, hogy ilyen apróságokkal zavarlak, de elakadtam a BG2 - Throne Of Bhaalban, a Watcher's Keep Dungeonban az Elementál Level után. Kijutottam a labirintusból, játszottam is azzal a Cambionnal, de Ő nyert, így hát hagytam őt elmenni, és most nem tudok továbbjutni (Van egy játék előtti mentésem, úgyhogy még megölhetem őket, ha azzal kell valamit tenni). Ennyi lenne, előre is kösz.

Viszlát

Levi

A démont nem kell megölni, ő csupán erről az elátkozott helyről szeretne kiszabadulni. Amennyiben nyer, elteleportál, de a pálcát otthagyja neked. Csak akkor hagyhatod el ezt a szintet, ha már mindhárom scepter gemet megszerezted, s egybeforrtak a Sceptre of Radiance-szal (Yakman szobája).

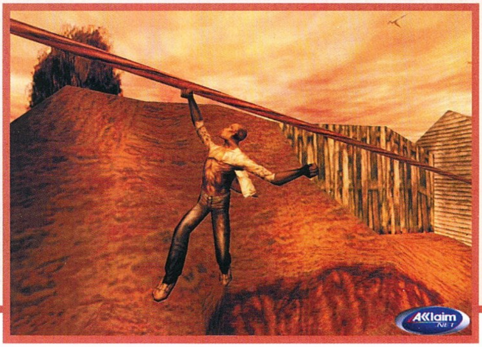
ShadowMan

Szevasz guru haverom!!!

Csak annyi lenne a kérésem, hogy mi lenne, ha beletennétek a végigjátszásba a Shadowmant? Ja, még egy: nem tudod, hogy hol lehet megszerezni a „CALABASH" nevű tárgyat, mert én már mindent megnéztem, és sehol sem találom. Előre is köszi, és bocs az ékezetek miatt! Vissza tudnátok írni, mert nagyon fontos lenne?

Köszike, csaaaa!!!

A Calabash a Temple of Bloodban van, de nem szükséges megszerezned a játék végigjátszásához. Ahhoz, hogy kinyithasd az odavezető ajtót, legalább kilences Shadow Powerrel kell rendelkezned.



BG2: Shadows of Amn

Hello Mocsy!

A BG2-vel lenne egy kis gondom. Az Asylum 1. szintjén megöltem az összes koboldot, de a gép mégsem adja ide a kristály szilánkját. Mit csináljak?

Előre is kösz!

A szilánk nem az egyes, hanem a kettes szinten található. Használd az egyes szint dél-keleti lépcsőlejáratát. A második szinten keresd meg a barlangot, ahol a koboldok a szilánk segítségével a kobold Avatart igyekeznek megidézni. Őt kell megölnöd ahhoz, hogy megszerezd a varázstárgyat.

Hi Mocsy!

Van egy problémám a Baldur's Gate 2-ben. Ez a silver pantaloon megszerzése. Direkt emiatt végigjátszottam újra az 1-t, és a 2-ben pedig a Bridge Districtben nem találom sehol se a keresendő fickót. Már kiástam az élve eltemetett embert, beszéltem a Gatekeeperrel, a végigjátszásotok szerint pedig a Delosar Inn közelében kéne lenni a piros ruhás krapeknak. De én sehol se találom a Bridge Districtben, pedig már a legfrissebb patch is fönt van. Ha tudsz, lécci segíts!

SWAT-Guy

A piros ruhás fickót Am-Shi-nek hívják, és a Bridge District legalsó, tenger felöli háza mellett álldogál a cimborájával. Nehéz eltéveszteni, rikító vörös ruhába öltözött.

Szal csak azzal akarlak zargatni titeket, hogy nem tom megoldani az umar hilles küldit. Itt vagyok a Temple ruinsban, és nem tok bemenni egy ajtón, ami valami fekete sárkányhoz vezet. És van nálam még egy fekete kő is, amit nem szabad eldobnom, vagy mi, na szóval, ha ebből ki tudtál hámozni valamit, és t'od a megoldást, akkor légyszi írj.

köszi!

PePe_o

Ahhoz, hogy bejuss az árnysárkányhoz, meg kell szerezned a szent szimbólum három darabját. Az elsőt akkor kapod meg, ha a rituálé szobában helyesen válaszolsz a kérdésekre. A másodikat Amauna szellemétől kapod, ha visszaviszed a nyughelyére a csontjait. A harmadik darab a shade cellájában lett elrejtve a falban. A fekete kő arra jó, hogy a sárkány ne támadjon meg.

Icewind Dale

A PC Guru egy lelkes olvasója vagyok, és azért írok most neked levelet, mert tudom, hogy te nagy szerepjátékos vagy, és anno végignyomtad az Icewind Dale-t is. Én is nagyon komálom az RPG-ket meg a Forgotten Realms világát, éppen ezért én is megvettem teljes DVD dobozban az Icewind Dale-t. Na most minden szép volt és jó volt, nagyon élveztem a játékot, mígnem el nem jutottam a Wyrms Tooth nevű helyre. Itt minden küldetést teljesítettem, a második Badge-et is megszereztem, de amikor be akarok lépni a hatodik chapter bejáratát alkotó barlangon, akkor a progi kilép, és kiírja, hogy: „Programmer says: demand for WED file failed", és nem lehet egyszerűen belépni azon a barlangon, mert mindig kilép. Próbálkoztam már újratelepítéssel is, de ez sem jött össze.

Amúgy biztos, hogy nem a géppel van baj, mert másik gépen is visszatöltöttem az állásomat, és ott is rossz volt.

Ja, és a V1.06-os patch-et felraktam a Guru 2000/09-es mellékletéről, de az sem segített. Kérlek, próbálj meg segíteni, ha van rá időd, és tudsz is persze.

Előre is köszi:

Tunyó (a Vércsapoló a Jegesszelek völgyének Jávorszarvas törzséből)

Esetleg van valakinek valami javaslata ezzel kapcsolatban?

Baldur's Gate 1

Hello Lily (Mocsy)!

Lenne egy kis problémám. Az a helyzet, hogy elkezdtem játszani Bg1-gyel, el is jutottam Baldur's Gate városáig, de most vettem észre, hogy valahol elhagytam a golden pantallonst (valószínűleg egy olyan csapattagomnál maradt, akit már korábban kirúgtam: Jaheira vagy Safana (Khalid egy véletlen folytán meghalt :-)).

Kérdéseim:

1. Ha valakit kirúgtam korábban, akkor vissza lehet-e még fogadni? (Jaheira, Safana)

Nem tudom, lehet, hogy visszamegy arra a helyre, ahol felszedted őket.

2. Ha a játék végénél nem lesz nálam a golden pantallons (de elkértem a noblemantől korábban), akkor esetleg attól még megtalálhatom-e az első pályán a kép mögött a Bg2-ben?

Nem, a golden pantalló csak akkor lesz a kép mögött, ha az első rész végén a csapatodnál volt.

U. i. 3.: Van olyan jó a Gólempáncél, hogy újra kezdjem érte a játékot? :)

Szerintem nem, inkább csak poén jelleggel tették be a játékba. Ráadásul a ToB legvégén találhatod meg, így effektív nem sok hasznát veszed.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

CSALÁSOK

Aquanox. Indítsd a játékot a következő paraméterekkel parancssorból: -redrum -stendek. Ily módon megadatik néhány segítség a funkcióbillentyűk által:

F7	Sérthetetlenség KI-BE
F8	Láthatatlanság KI-BE
F10	Küldetés befejezése automatikus
F11	Küldetés befejezése kézi
F12	Küldetés sikertelen

Deadly Dozen. Játék közben nyomjunk egy „pillanat állj"-t, majd jöhetnek a kódok. Vigyázzunk, mert önmagunk „pillanat állj" módba állítása esetén nem fogjuk tudni a kódokat beütni!

cheatcheat	Csalások engedélyezése.
ammo	Hogy ne neked fájjon a fejed a lőszer miatt.
godmode	Isteni képességek.
fly	Repülni jó.
invis	A Láthatatlanság még jobb.
winmission	Az interaktivitás redukciója, avagy Ön nyert!
losemission	Veszteseknek.
stats	A KSH legfrissebb ide vonatkozó jelentése.
ac919	Koktél repülő lőszerből kifogyhatatlan isteneknek.
hitlermode	Az ellenség elhalálozása bizonytalan időre elnapolva.

Etherlords. A kódok életbeléptetéséhez nyomjuk le a „~" billentyűt, és gépeljük be, hogy „EtherRevelation", majd Enter, és jöhetnek a kódok:

Kaland játékmód

open_fog	A terep felfedése.
hide_fog	A köd bekapcsolása.
lose	Küldetés elvesztése.
win	Győzelem.
save	Gyors mentés.
load	Gyors visszatöltés.
player	Információ a játékosokról.
give all	Majdnem minden nyersanyagból 15-öt ad.
view resources	Nyersanyag információ.

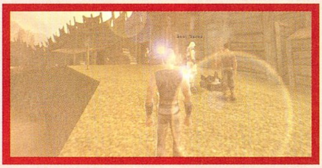
Csata játékmód

lose	Csata elvesztése.
win	Hamis önbizalom fokozója.
view_hand	Mutasd a kezeidet!
hide_hand	Mégse mutasd.
swap	Ellenségből barát, barátból ellenség.
view army	Saját hadsereg információ.
view hand	Saját kézről információ.
view spells	Varázslatok és teremtmények listája.
add spell xxxx	xxxx varázslat. (lásd a „view spells" listában)
add creature xxxx	xxxx teremtmény
change health #	Egészség értéke legyen #
change mana #	ld. feljebb
change links #	u. a.
change enemy (health|mana|links) #	Ellenség paramétereinek beállítása.

Gothic. Keressük meg a gothic.ini nevű fájlt, melyben a test mode értékét 0-ról 1-re állítva engedélyezhetők a játék közben aktiválható csalások.
Ezenfelül kipróbálhatjuk a bbloodDeatil-t 1-ről 3-ra állítani.

F2	konzol bekapcsolás
cheat god	Isteni képességek.
cheat full	Egészségünk rendbe szedése.
F3	Ablakban;
F4	Normálban.
F5	Rögzített kamera.
F6	Mozgó kamera.
F7	Egy próbát megér.
F8	Egészség, manna felfrissítése.
H	Önmagunk sebzése. A virtuális mazochizmus.
Z	Körbe fordulás.
K	Huss...

Trainerek. A szükséges programokat, fájlokat keressétek a CD mellékleten, a módosítandó fájlokról ajánlott a biztonsági másolat készítése.



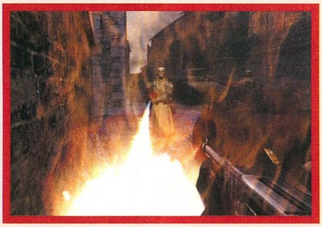
Soul Reaver 2. Az sr2v101trn1.zip fájlban lévő program indítása után használhatók a következő billentyűk:

F1	Örök élet (való világ).
F2	Örök éket (mélység)
F3	Korlátlan energiájú bot.

Monopoly Tycoon. A dvnmttrm.zip fájlt a játék mappájába kicsomagolva indítsuk el a Trainer.exe programot. A korlátlan pénz ki-be kapcsolására ezután az F12 billentyűt használjuk.

Return to Castle Wolfenstein. A játék indítása előtt futtassuk a tekz-rtcwtrn.zip fájlban található programot, így az alábbi csalásokat vehetjük igénybe:

F1	Korlátlan lőszer.
F2	Korlátlan egészség.



Wizardry 8. Bár ez igazán nehéz játék, azért tartózkodjunk a műfaj megalázásától. Akinek azonban elveibe nem ütközik, indítsa el a CM-WZ8TR.EXE programot a hasonló nevű arhívból. A csalás aktiválását követően a monsterek soha nem támadnak elsőnek. A cheatet kiváltó gombokat az Alt billentyűvel együtt nyomjuk le.

3D nézetben

E	szerkesztő mód
G	Isteni képességek ki-be.
L	Szintlépés.
M	Monster viselkedésének átállítása (ellenséges, barátságos, semleges).
N	Drótváz grafika ki-be.

Harc közben

O	Minden támadó monster elpusztítása.
D	A monster átáll az oldaladra.

Karakterlap

L	Szintlépés és bónusz pontok.
M	Minden varázslatot megkap bármely karakter.
S	A karakter megkap minden skillt osztálytól függetlenül.

További billentyűk is használhatók különböző hatással, de vigyázzuk, mert némelyik fagyáshoz vezet.

Sims: Hot Date. A szükséges programot a tekz-hotdatetrn.zip fájlban találjuk. Először a játékot indítsuk el, majd ALT-TAB-bal a desktopra váltva indítsuk el a tekz-hotdatetrn.exe programot.

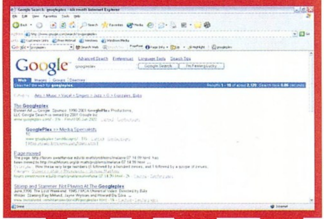
Mood Hack	A legtöbb szükségletet maximumon tartja.
Super Sleep	Az alvás feltölti az energiát, amire a Mood Hack nincs hatással.
Get Money..	Családalapításkor dagad a buksza.
Everyone is ..	Mindenki a barátod (az előző pontban beállított pénzmennyiséggel nem is csoda).
Infinite ..	Karaktergeneráláshoz némi „genetikai" adalék.

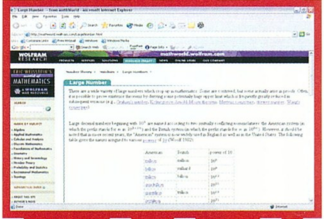
WEB-LAPÁT

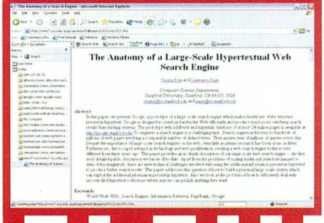
Üdv mindenkinek!
Mi a szösz? – teszed fel a kérdést most magadban. Átfutod a képeket gyorsan... aha! Már megint csak valami elcsépelt linkajánló oldal lesz ez. Minek is ez nekem, hisz ha kell valami, ott a Google, vagy a haverok. Miért is kötné le mindez az én figyelmemet?
Tényleg, miért is? Nem könnyű (mondhatni hálátlan) feladat manapság weboldalakat ajánlgatni olyasfajta embercsoportosulásoknak, akik előbb klikkelnek, és csak azután kérdeznek. Éppen ezért úgy gondoltuk, ha már webes ajánlót közlünk, akkor tegyük mindezt úgy, hogy megfogunk egy-két érdekesebb témakört hónapról-hónapra, és egyfajta manuális webrobotként járjuk körül ezeket, miféle linkeket találni róluk a weben, nem pedig fordítva, mikor is eszeveszetten gyűjtögetjük a legkülönfélébb erőforrás-lokátorokat, aztán némi görcsölés után írunk pár sort mindegyikről. Minden bizonnyal az eredmény is görcsökre adhatna okot, a Ti részetekről. Nos, hát akkor legyünk úttörők, és előre!

Két bekezdéssel ezelőtt azt írtam, bármit megtalálsz a Google-n, hisz azt erre teremtette a Jóisten (és még néhányan, akiket nevezhetünk az Ő jobb kezeinek). Nem véletlenül beszélek ilyen fennkölt hangnemben a szóban forgó keresőről: azt hiszem, tényként megállapítható, hogy manapság az összes többi crawler elbújhat a google árnyéka mellett. Tényleg ennyire jó lenne? Hogyan is működik az egész egyáltalán? Nem is lenne butaság, ha elsőként mindjárt a web legjobb keresőjének a mélyére lapátolnánk le, nemde?

A Google: www.google.com. Ma már mindenki a Google-ban turkál. Te is, én is, és még jó néhányan lehetnek, hiszen a google-farm egy átlagon aluli nap alatt is több tízmillió lekérdezést szolgál ki, ami másodpercenként ezernél is több keresést jelent. Hogyan lehet ezt épp ésszel bírni? Miért nem omlik össze a Google ekkora terhelésnél? A válasz egyszerű: ha a zseniális szoftvertervezés páratlan implementációval találkozik, akkor általában ez történik. Az egész történet Stanfordban kezdődött, az Egyesült Államokban (hol máshol), ahol is két rendkívül tehetséges úriembert, Lawrence Page-et és Sergey Brint behatóan foglalkoztatta ama kérdés, hogyan lehetne egy, az eddigieknél sokkalta jobb, robosztusabb keresőrendszert készíteni. Munkálkodásuk eredménye végül egy új technológián alapuló engine lett (ez a PageRank, amely szavazatokat tárol az egyes oldalakról, amely szavazatokat más oldalaktól kaptak), majd egy később egy tanulmány, amelyben elmesélik az egész sztorit. Itt lelhetünk rá erre a „doku"-ra: **www7.scu.edu.au/programme/fullpapers/1921/com1921.htm** (The Anatomy of a Large-Scale Hypertextual Web Search Engine címmel). Ha valakit érdekel, hogy hogyan működik az egész rendszer, az indexelés, az url-ek külön url szervereken való tárolása, a pagerank kivitelezése, nem árt ezt áttanulmányozni. Érdekes kérdés, hogy honnan jött a név. Mármint a Google. Ehhez be kell vetnünk fonnyadt matematikai ismereteinket, és elkalauzolni magunkat a nagy számok világába (amelyek olyan nagyok, hogy már nem is léteznek); amíg egy ismerősöm fel nem hívta rá a figyelmemet, nekem sem volt fogalmam róla, hogy a cég honnan vette ezt a nevet. Hogy is hívják azokat a számokat, amelyekről az óvodások mindig is álmodoztak? Képzeljünk el egy 1-est, és mögé 100 darab nullát. Ezt úgy hívják, hogy googol. Ha elképzeltük ezt a számot, akkor most képzeljük el azt, amit úgy kapunk, hogy hatványozunk egy kicsit, az alapszám a 10, és a kitevő a googol (vagyis 10^(10^100), erről egy matematikus úgy nyilatkozott, hogy ahhoz, hogy ezt a számot a hosszú formájában leírhassuk, több papírt kellene szerezni, mint amennyit képesek lennénk, még ha nagyon kicsibe írunk, akkor is). Ezt úgy hívják, hogy googolplex. Bővebbet megtudhatunk Eric Weisstein matematika oldalain (**mathworld.wolfram.com/Googolplex.html**). Vajon ki tud kitalálni ilyen bugyuta nevet a nagy számoknak? Nekem az volt a tippem, mielőtt nekiálltam keresni, hogy ilyet csak egy óvodás tud kitalálni. Nos, majdnem bele is trafáltam, a googol nevet egy 8 vagy 9 éves kissrác találta ki, amikor matematikus unokabátyja megkérdezte tőle, mégis milyet nevet adna egy hatalmas számnak. A pontos körülményekről számos legenda kering (körülbelül három, itt olvashatunk róluk: **mam2000.mathforum.org/dr.math/problems/ melanie.07.14.99.html).**







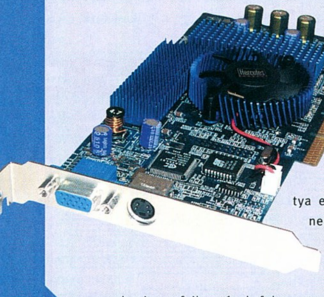
Ha kíváncsiak vagyunk arra, hogy technikailag hogyan működik a Google, a következő linket ajánlom: **www.technetcast.com/tnc_play_stream.html?stream_id=420**. Itt élő előadást hallgathatunk meg Jim Reese-től arról, hogy mi is a technológia a Google mögött. (The technology behind Google). Az előadást letölthetjük mp3 formátumban, későbbi meghallgatás végett, mindenkinek nagyon melegen ajánlom, sok mindent megtudhatunk belőle kedvenc keresőnkről. Megtudhatjuk, hogy hogyan működik az a tízezernél is több fürtbe ágyazott linux szerver, amely otthont ad a Google keresőrendszernek, hogyan bánnak el ezek a szerverek több terabyte-nyi adattal (és ez most csak szöveges adat!), amelyek több mint 200 millió weblapon terülnek el szerteszét a nagyvilágban. Az anya site-ra később még vissza fogunk térni más alkalmakkal, itt ugyanis rengeteg felhalmozott kincs található (**www.technetcast.com**) magunkba szívható tudás formájában, de erről majd később. Lényeg, hogy hallgassátok meg az mp3-at, ami a Google-ről szól.

Szerettem volna több mindent is belezsúfolni az első weblapátba, de sajnos a további témákkal várnom kell a következő alkalomig, mivel elfogyott a számunkra szabott hely. Viszlát a jövő hónapban, és addig is mindenkinek **www.google.com**!

Iwo
iwo@axelero.hu

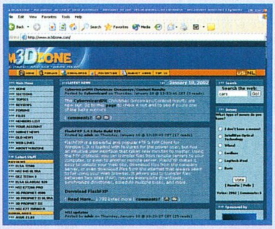
HARDVER HÍREK

ATI Technologies: folyamatos növekedés. Ahogy arról az újság hasábjain már többször is beszámoltunk, folyamatosan nő a piacon ama cégek száma, melyek a kanadai ATi Technologies által fejlesztett grafikus processzorok köré épített kártyákkal jelentek meg a közelmúltban, vagy jelennek meg a közeljövőben. E partnerek listája az utóbbi hetekben két nagy névvel is bővült, történetesen a francia illetőségű Guillemot / Hercules-sel, valamint a Gigabyte Technologyval. Előbbi a nagy konkurens Nvidia által forgalmazott GeForce 2 és GeForce 3 Titanium szériás processzorok saját termékeikben történő implementálása során fellépő nehézségek miatt választotta az olcsóbb ATi-t, s valószínűleg a cég legújabb fejlesztéseit, a RADEON 7500-at, valamint a RADEON 8500-at fogja grafikus gyorsítóiban alkalmazni. Utóbbi jelenleg a legbefolyásosabb cég, mely eleddig csatlakozott az ATi Technologies táborához, hiszen a megelőző 2001-es évben a Gigabyte 1,2 millió darab videokártya értékesítésével büszkélkedhet. A kiadott hivatalos sajtóközleményben nem csak az új gyártóval való szoros partneri viszony kialakítása szerepel, hanem az is, hogy az ezt követő időszakban a cég kizárólag ATi processzorok köré épített videokártyákat fog forgalomba hozni - különböző hírforrások arról tanúskodnak, miszerint a Gigabyte több, mint ígéretesnek mondható információkat kapott az ATi újonnan fejlesztett RV250-es és R300-as processzorairól, ami a jelek szerint elégnek is bizonyult az Nvidiával való kapcsolat megszakítására. A jelenlegi „roadmap" alapján a Gigabyte elsődleges tervei közt az Nvidia processzorokkal ellátott gyorsítókártya-készleteinek mielőbbi „felszámolása", valamint az új évben 2,5 millió darab ATi GPU-val legyártott kártya értékesítése szerepel. E bejelentést követően a kanadai értéktőzsdén, valamint a Nasdaqon is egyaránt 14 százalékot meghaladó növekedésnek indultak az ATi Technologies részvények, melyek jelenleg valahol 15,10 dollár körül állhatnak. (A rohamos növekedés oka az elemzők szerint ama spekulációra vezethető vissza, miszerint egyedül a Gigabyte által értékesítendő kártyák értéke már kb. 90 millió dollár bevételt fog a két cégnek hozni, melyből a nagyobb részesedés az ATi-é, révén egy videokártya előállítási költségének majdhogy-nem 70 százalékát a grafikus processzor teszi ki). A döntés mindezen túl nem tűnik messzemenőkig logikusnak, hisz a piac, valamint a fejlesztések folyamatos változása miatt az eddigiekben még soha sem volt tanácsos a gyártóknak egy fejlesztő cég mellett letenniük voksukat. E megállapítást tetézi az a tény is, mely általában elsődleges szempontként szokott szerepelni minden kártyagyártó - és -vevő - számára döntéseik meghozatalakor, miszerint az Nvidia által fejlesztett chipekre eddig mindig jellemző volt az egyértelmű, logikus, pontos felépítés, ami viszont az ATi fejlesztéseiről nem minden esetben volt elmondható. Ezek alapján sokakban jogosan merül fel hát a kérdés, miszerint mégis mi késztette a Gigabyte-ot e döntés meghozatalára? A válasz viszonylag egyszerű: a pénz, hiszen az ATi az Nvidiával szemben nagyobb tételben történő vásárlás esetén sokkal nagyobb kedvezményeket biztosít a gyártók számára. Az ATi által fejlesztett grafikus processzorok mellett azért fontos megemlíteni azt a tényt, hogy sem sebességükben, sem pedig tudásukban nem maradnak el a konkurenciától – tudásuk tekintetében még akár könnyen felül is múlják azt – elég csak az „All in Wonder" szériára gondolni –, mely tudást később könnyebben lehet marketingcélokra felhasználni.



Nvidia: SoundStorm. Valószínűleg nem árulunk el túl nagy titkot azzal, ha elmondjuk, hogy az Nvidia cég előszeretettel tölti – töltené - be a számítástechnikai piac minél több szegmensének vezető pozícióját. Ennek a törekvésnek jól látható példája a nemrégiben megjelentetett Microsoft Xbox, valamint a szintén közelmúltban megjelenő nForce integrált lapkakészlet, melyekben egyaránt közös, hogy a hangleképzésért szintén Nvidia fejlesztette hangprocesszor a felelős. Míg az Xboxszal ilyen téren többnyire nincsen baj, addig az nForce-ba integrált hangrendszer annál több kívánnivalót hagy maga mögött. A megjelenésével egy időben kiadott drivereinek kiforratlansága miatt a tesztelt alaplapok többsége lefagyott a hangbeállítások változtatásakor, kompatibilitási téren ugyanúgy hadilábon álltak a Creative EAX szabványával, mint az Aureal A3D-vel, s az előzetes ígéretekkel ellentétben térhangást sehogyan sem sikerült kicsikarni belőlük – olyannyira, hogy Direct Soundon keresztül kizárólag sztereó módban működtek. Ennek megfelelően furcsának hallott a hír, miszerint az Nvidia nem adja fel, sőt, egy új, teljesen egyedülálló hangprocesszoron dolgozik, mely a későbbiekben a „SoundStorm" fantázianév alatt hivatalos futni. Az Nvidia törekvéseinek komolyságát bizonyítja az a tény is, hogy a „talent.Nvidia.com" WEB oldal, ahol a cégnél betöltendő állásokra lehet pályázni frissült, s elsősorban az audió irányzatban jártas fejlesztőmérnököket keresnek – természetesen egy, a SoundStormmal foglalkozó Product Managerre is szükség van :). A kérdés már csak az, hogy az új Nvidia fejlesztés mikor jelenik meg, s milyen paraméterekkel fog rendelkezni?

Nvidia: VisionTek együttműködés. A napokban jutott el hozzánk a hír, miszerint az Nvidia megint csak megváltoztatta referenciakártyáinak gyártóját. Amint az köztudott volt, elsőként ez a tiszt a Creative-ot illette meg, ám itt, a cégen belül történő újjászervezéseknek köszönhetően – melyek nem hagyták érintetlenül a grafikus kártyákkal foglalkozó részleget sem - az Nvidia az MSI-hoz váltott, akivel az év elején bontotta fel kizárólagos szerződését. A legújabb Nvidia grafikus pro-

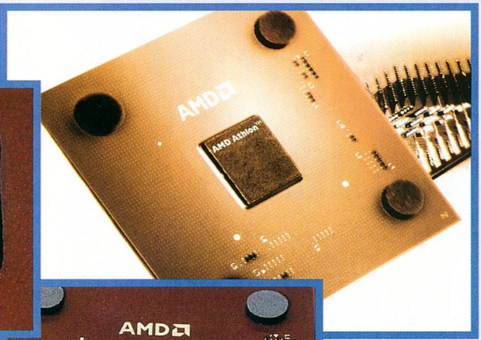


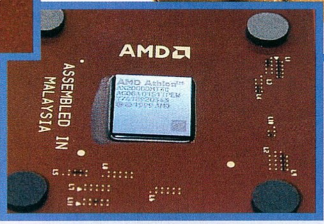
cesszorok köré épülő referenciakártyák fejlesztéséért így mostantól a relatíve fiatal VisionTek cég lesz a felelős, akikre elsősorban az Nvidiához való földrajzi közelségük miatt esett a választás. A VisionTek eddigi elsődleges – és egyetlen – profilja grafikus kártyák amerikai piacra történő fejlesztése és értékesítése volt, mely tevékenység szinte eltörpül az MSI világszerte működő értékesítési rendszerével összehasonlítva. Ennek megfelelően sokan szkepticizmussal fogadták az Nvidia döntését, hiszen az MSI sok olyan tapasztalattal rendelkezett a számítástechnikai ipar egyéb területéről is, melyeket az Nvidia szintén fel tudott volna fejlesztései során használni, hisz mostanában már az alaplap-, konzol- és legújabban a hangkártya-iparban is jelen vannak.

Az Nvidia esete a Holland hackerekkel. Még a tavalyi év szeptemberében indult meg a jogi per két állítólagos Holland hacker ellen, akik az Nvidia tűzfalán túljutva a cég szellemi tulajdonát képző, még be nem jelentett termékekről szóló információkat tettek közzé egy többek közt Nvidia fan site-on, az M3DZone-on. A két állítólagos hacker Nvidia alkalmazottaknak, valamint a cég olyan stratégiailag fontos partnerei alkalmazottainak adta ki magát, mint például a Microsoft. Az Nvidia sajtószóvivő tájékoztatása szerint az ipari kémekkel egyenrangú színvonalon „dolgozó" srácok e-maileken keresztül kértek még fejlesztés alatt álló meghajtóprogramokat, valamint egyéb termékinformációt az Nvidia, vagy a már említett cég alkalmazottainak valós nevét, valamint e-mail címeit használva, mely levelezés ezek után természetesen az M3DZone-ra került átirányításra. A cselekmény kizárólagos hajtó tényezője elmondásuk szerint a kettejük által favorizált site minél nézettebbé való tétele volt. A cég, valamint a 19 és 21 éves Holland „hacker" tárgyaláson kívüli megegyezésre jutott, melynek részletei titkosak maradtak, s így a bíróság a vádeljárást megszűntette.

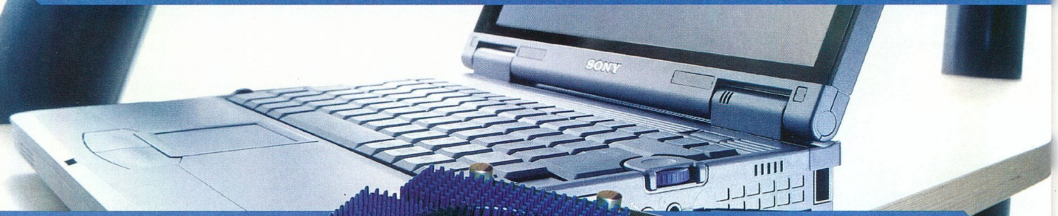
Plextor: USB 2.0-ás, külső CD-RW Drive. A külső CD-Rom meghajtók otthoni felhasználásának eddig nem volt túlságosan sok értelme, hiszen sem áruk, sem pedig teljesítményük tekintetében nem tudták felvenni a versenyt integrált társaikkal. Ez a helyzet azonban a közelmúltban nagyot változott, mivel a hordozható egységek ára drasztikusan csökkent, s az USB 2.0-ás szabvány megjelenésével a gyártók már teljesítményüket is a jelenlegi élszínvonalra tudták tornázni - egy háztartásban több géppel is rendelkező felhasználó esetén a külső drive nagy könnyebbséget jelent, hiszen nem kell minden egyes gépéhez külön CD-író egységet venni. A méltán neves Plextor cég új PlexWriter 24/10/40U névre hallgató, három az egyben CD-RW meghajtója a kor igényeinek megfelelően az előbb már említett új ipari szabványként szereplő USB 2.0 csatolófelületet használja a gépünkkel való kommunikációra, s ezáltal Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows XP, valamint Mac OS 8.6 és Mac OS X operációs rendszerekkel kompatibilis. Teljesítmény tekintetében USB 2.0-án keresztül 24x-es CD írásra, 10x-es újraírásra, valamint 40x-es lejátszásra képes, s mint az általában lenni szokott, csatolófelülete lefele kompatibilis, így az USB 1.1 kisebb adatátvitelének köszönhetően a teljesítményértékek 4x-es írás és újraírásra, valamint 6x-os olvasásra változnak. A legújabb kívánalmaknak megfelelően rendelkezik „Burn-Proof" technológiával, mely révén a továbbiakban nem kell attól tartanunk, hogy „buffer underrun" hibaüzenettel találkozunk, így a CD-írás mellett egyidejűleg nyugodtan használhatjuk gépünket más célokra is. Az új PlexWriter 4MB-os adatpufferrel rendelkezik, s írásmódok széles körét támogatja, így képes a lemezeket Track-at-Once, Disc-at-Once, Session-at-Once, valamint Multisession módokban megírni, de akár még változó vagy fix packet írásra is alkalmas. A boltok polcain január végétől találkozhatunk vele, egyelőre csak Amerikában, ahol is végfelhasználói ára 229 dollár lesz.

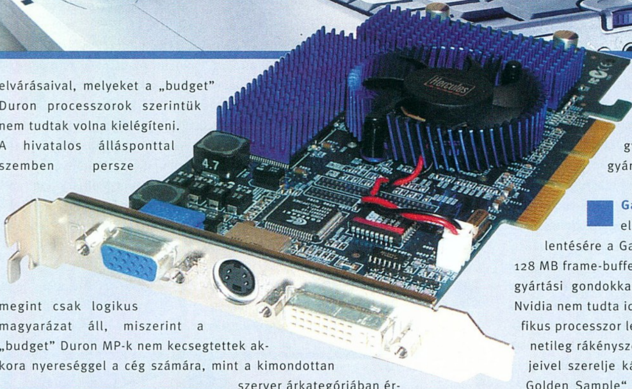
AMD: Duron MP, Athlon MP, Athlon XP, AMD-760MPX. A hivatalos közlemények alapján, az AMD-nek még az év elejét megelőzőleg be kellett volna jelentenie új szerverprocesszor-családját, a Duron MP-t, ami mindenki





várakozásával ellentétben elmaradt. Olyannyira, hogy az amerikai cég hirtelen még törölte is tervei közül az olcsóbb árkategóriás szervereket, s ezzel egy időben a Duron MP bármikori megjelenését is. A cég sajtószóvivői igen visszafogottan nyilatkoztak a döntésről, amit azzal indokoltak, hogy az AMD tisztában van a piac szerverekkel, valamint ezek teljesítményével szemben támasztott igényeivel,



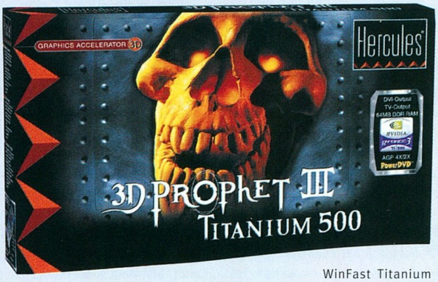


elvárásaival, melyeket a „budget" Duron processzorok szerintük nem tudtak volna kielégíteni. A hivatalos állásponttal szemben persze megint csak logikus magyarázat áll, miszerint a „budget" Duron MP-k nem kecsegtettek akkora nyereséggel a cég számára, mint a kimondottan szerver árkategóriában értékesített társaik. Ahogyan az az Athlon MP processzorok esetében is megfigyelhető, ezek és hagyományos Athlon XP társaik között szinte semmilyen architekturális különbség nem fedezhető fel, mely tendencia biztosan folytatódott volna a Duron és a Duron MP sorozat esetében is. (A kettejük közti egyetlen különbség csupán a Duron MP hivatalosan is támogatott többprocesszoros működése lett volna, ami miatt a felhasználók feleslegesen nem adtak volna ki legalább 30-40 dollárral többet, hiszen köztudott, hogy a normál Duron is képes a többprocesszoros működésre).

Mint ahogy az már szóba került, az Athlon MP és XP processzorok is szinte tökéletes hasonlóságot mutatnak egymással annak ellenére, hogy eredetileg a piac teljesen más szegmenseit célozták meg velük, így hát az utóbbi időben egyre jobban megfigyelhetővé vált az a tendencia, mely szerint az emberek inkább Athlon XP, vagy Duron processzorokat alkalmaznak sokprocesszoros szervereikben. Érthető módon az AMD nem örül a kialakult helyzetnek, hiszen így ha nem is hatalmas, de jelentős bevételtől esnek el, s ennek kapcsán felmerült az a lehetőség is, miszerint a már 0,13 mikronos gyártási technológiával készülő Thoroughbred és Appaloosa maggal készülő processzorokban hardveres szinten fogják a többprocesszoros működést letiltani...

Szintén ide, a „sokprocesszoros" témához tartozik az az AMD által hivatalosan is megerősített hír, miszerint „kisebb" gondok adódtak a cég új, AMD-760MPX lapkakészletével. A baj eredete a lapkakészletben felhasznált AMD-768-as South-Bridge I/O kontroller hibás működése és az ebből adódó USB busz-működésképtelenség. A hírre több gyártó cég is leállította Dual „Socket A"-s alaplapjainak gyártását, egyelőre ismeretlen ideig.

Gainward, Leadtek: GeForce3. Nemrégiben került sor a világ első olyan Nvidia GeForce3 chipre épülő videokártyának bejelentésére a Gainwardtól, mely az eddigiekkel ellentétben nem 64, hanem 128 MB frame-buffer memóriával rendelkezik! Az Ázsiában egyelőre még mindig gyártási gondokkal és ebből adódóan GeForce3 Ti 500 hiánnyal küszködő Nvidia nem tudta időben teljesíteni a gyártók felé a megfelelő mennyiségű grafikus processzor leszállítását, így a többiekhez hasonlóan a Gainward is átmenetileg rákényszerült, hogy a cég olcsóbb, GeForce3 Ti 200-as grafikus chipjeivel szerelje kártyáit. A Gainward GeForce3 PowerPack!!! Ti/500 „JUMBO Golden Sample" fantázianévre hallgató kártyák mindegyikén ugye 128 MB, 4,0 ns-os DDR SDRAM kapott helyet, s a játékosok igényeinek maximális kielégítése végett kompozit valamint S-Video jelkimenetekkel is felszerelték. A Ti/500 „JUMBO Golden Sample" január végétől lesz kapható a hivatalos viszonteladóknál, feltehetőleg valamennyivel olcsóbban, mint 300 dollár. A bejelentést alig egy héttel később követte egy másik cég is, nevezetesen a tajvani Leadtek, aki szintén január végére tervezi új, 128 MB DDR SDRAM-mal ellátott,



WinFast Titanium 200

TDH sorozatú kártyáinak forgalmazását. A hagyományos VGA csatlakozón kívül ezen is szerepelni fognak „TV-Out" kimenetek egy DVI csatlakozóval párosítva, valamint a Leadtektől már megszokott „hardverfigyelő" rendszerek, melyekkel folyamatosan figyelemmel követhetjük grafikus kártyánk különböző hőmérséklet-, frekvencia-, valamint fordulatszám-adatait.

tatcom
tatcom@msn.com

SAMSUNG

SyncMaster

DFX

A SyncMaster monitorokkal olyan élményekben lesz részed, amelyet eddig csak a fantáziád produkált! A tökéletes kép- és hangminőséget a HIGHLIGHT ZONE és MouScreen funkciók, illetve multimédiás hangszórók segítik. A sík felületnek és a megnövelt fényerőnek köszönhetően olyan borotvaéles, valósághű képet kapsz – használd akár szórakozásra, vagy mindennapi felhasználásra –, amelyhez mindig ragaszkodni fogsz!

HIGHLIGHT ZONE

MouScreen

Natural Color

HBC-Focus™

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

SOUND BLASTER AUDIGY

Az előzmények... SB Live!, SB PCI 512, SB 1024, SB Live! 5.1, továbbá a számtalan különböző Value, MP3, Player és Platinum Edition – szinte hihetetlen, hogy a Creative által még 1998-ban (!) útjára bocsátott EMU10K1 audio chip hányfajta inkarnációt élt meg az elmúlt évek során. Az alatt az időszak alatt, amelynek eseményei egyúttal a távol-keleti cég történetének legfényesebb lapjaira kínálkoznak, hiszen a Live! sorozat sikeressége minden képzeletet felülmúlt. Vajon gondolta-e valaki a Creative stratégái közül, hogy piaci előretörésük hatására a legkomolyabb fenyegetést jelentő Aureal csődbe megy, így annak Vortex chipjei és A3D API-ja eltűnik a süllyesztőben, a felhalmozott technológiai tudás pedig némi aprópénzért cserébe éppen az ő birtokukba kerül? Hogy a "maradék" konkurenciát képviselő ESS és társai szinte minden kínálkozó lehetőséget elpuskáznak, a megborult fejlesztési határidők, gyártási nehézségek és elégtelen szoftvertámogatás révén lényegében önmagukat nullázva le? Hogy a Cambridge SoundWorks felvásárlása révén a Creative a multimédiás hangszórórendszerek terén is az egyik legfontosabb piaci szereplővé válik? Vagy hogy a Creative EAX API-ja de facto iparági standarddá növi ki magát, sőt, még a Microsoft DirectX-be is bekerül? A válasz valószínűleg nem.

Az EMU10K1 minden előzetes várakozást meghaladó sikeressége az IT-ban szokatlanul hosszú, értékes fejlesztési időhöz juttatta a szingapúri vállalat fejlesztőmérnökeit: ennek megfelelően a Creative senkitől sem zavartatva, a saját tempója szerint haladva csak 2001 utolsó negyedében állott elő új generációs chipjével és a reá épülő hangkártyákkal. Szó mi szó, a több éves csiszolgatás nem vált az új gyártmányok kárára, ti. az Audigy névre hallgató termékcsalád ékes bizonyítéka annak, hogy a távol-keleti cég a százmilliomodik (!) eladott hangkártya után sem bíz semmit a véletlenre...

A chip... Akárcsak a Live! sorozat és az EMU10K1 esetében, a Creative valamennyi új hangkártyája is ugyanazt a lapkát (Audigy) használja. A chip számos téren hozott komoly előrelépést az EMU10K1-re épülő legfejlettebb Live! változathoz, az 5.1-hez képest – ezek közül természetesen az EAX Advanced HD formájában megnyilvánuló új 3D-s „motor" a legfontosabb. Ez nemcsak a támogatott térbeli hatások (multi-environment, environment panning&morphing&reflections&filtering, exclusion, extreme effects) számában és minőségében jelent fejlődést, hanem a processzorterheltség csökkentésének szempontjából is. A Ziff Davis Audio Benchmark tanúsága szerint ugyanis az Audigy működéséhez maximális igénybevétel (értsd: 32 3D audio stream egyidejű jelenléte) esetén is beéri a rendszer erőforrásainak kevesebb, mint 1 (!) százalékával, vagyis mindössze harmadával-ötödével annak, amit a Live! esetében megszokhattunk. Így a Creative üdvöskéje nemcsak az eddigi világbajnok Crystal lapkákat (ld. Fortissimo II, SonicFury/Santa Cruz, Game Theatre XP) taszította le képzeletbeli trónjukról, hanem egyúttal azt is fényesen bebizonyította, hogy a legbonyolultabb térbeli effektusok megszólaltatásának sem kell feltétlenül 30+ százalékos

CPU utilizációval együtt járnia (mint ahogy azt a Philips egyes gyártmányai esetében szomorúan tapasztalhattuk). A szintetikus benchmarkokon túllépve: a kép „valós" alkalmazások (vagyis esetünkben 3D-s audio kiterjesztéseket használó játékok: Thief, Unreal Tournament stb.) alatt sem változott számottevően, vagyis az Audigy erőforrás-igénye továbbra is példásan alacsony szinten maradt – mindez a hangzás szenzációs minőségének fenntartása mellett!

A Dolby Digital dekódolás képességével már a Live! 5.1 is rendelkezett, szerencsére ez itt is jelen van, sőt, elődjétől eltérően az Audigy már a DTS szabvánnyal is megbirkózik (mindez sajnos továbbra sem jelenti azt, hogy a chip képes volna a DTS jelfolyamok dekódolásra, de a Live!-tól eltérően végre legalább korrektül továbbítja azokat a külső dekódoló egység felé).

A kártyák... Az Audigy chipre épülő hangkártyák Európában elméletileg 4 különböző változatban kerülnek forgalomba. Ezek között valószínűleg mindenki megtalálhatja majd az igényeihez és lehetőségeihez leginkább igazodó modellt, ti. a kínálatban éppúgy fellelhető az OEM (nem dobozos) és a dobozos Player (addicionális szoftverekkel ellátott) változat, mint a további bemeneteket és kimeneteket tartalmazó Audigy Drive külső egységgel is felszerelt Platinum, vagy annak extra alkalmazásokkal felturbózott verziója, a Platinum EX. Apropó, Audigy Drive: ez tulajdonképpen nem más, mint az elsőként a Live! Platinumnál megjelent Live!Drive kisebb módosításokon átment reinkarnációja, vagyis lényegében olyan, egy 5.25 meghajtó helyére beépíthető modulról van szó, amelyhez a normál analóg csatlakozókon túl digitális (S/PDIF), sőt optikai konnektorok is tartoznak, nem is szólva a felhasználó életét nagyban megkönnyítő infravörös távirányítóról. Az itt felsorolt verziókon kívül természetesen további egzotikus Audigy-fajtákkal is találkozhatunk: szerencsére a hazai vásárló bátran beruházhat a tengerentúli piacra szánt X-Gamer és MP3+ változatokba is, ti. ezek kizárólag a mellékelt szoftverekben térnek el európai társaiktól. Sőt, ha a kiegészítőktől (Audigy Drive, programok) eltekintünk, valamennyi hangkártya teljesen azonos (vagyis ugyanaz az 1x Microphone In, 1x Line In, 2x Line Out, 1x S/PDIF Out, 1x Game/Midi Port és 1x FireWire csatlakozó található rajta), a különbség csupán annyi, hogy az OEM verzió be- és kimenetei nem aranyozottak, míg a többié kivétel nélkül azok, ez azonban (most valószínűleg számos hi-fi fanatikus a véremet akarja majd venni) tapasztalataim szerint vajmi kevés befolyással bír a hangminőségre.

A szoftver... A szoftvertámogatás mindig is a Creative egyik erősségének számított, és nincs ez másképp az Audigy esetében sem: a meghajtóprogramok abszolút stabilnak bizonyultak mind Windows 9x, mind Windows XP alatt. A mellékelt programcsomag legnagyobb erőssége szerintem mégis a Creative PlayCenter legújabb verziója, amely szolgáltatásaival egyszerűen porba alázza a Windows Media Playert. Az MP3, WMA, WAW, CDDA stb. állományok kódolása és dekódolása, ezek egymás közötti konverziója, katalogizálása és CD-re írása mind-mind megoldható a PlayCenter segítségével, és akkor még nem is szóltunk az olyasfajta lehetőségekről, mint a hangzás dinamikáját tényleg nagyban növelő többcsatornás hangszínszabályzó (Advanced EQ) és a surround fogalmának teljesen új értelmet adó DREAM (Dynamic Repositioning of Enhanced Audio & Music) használata, vagy a Mixer segítségével tökéletesen hangszóróink képességeihez és a minket körülvevő térhez igazítható audio környezetek létrehozása. A vizuális megjelenítés terén sem lehet ok különösebb panaszra, ti. a PlayCenterbe integrált Oozic Player a Microsoft szoftverével legalábbis egyenértékű 3D effektus- és színorgia felvonultatására képes. A sor hosszasan folytatható volna (audio clean-up, time scaling stb.), erre a terjedelmi korlátok miatt ugyan nem nyílik lehetőség, azt mindenestre így is kijelenthetjük, hogy az Audigy a hardver és a szoftver szempontjából kiemelkedően egységes megoldást képvisel.

... s persze a hangzás & konklúzió. Habár a technikai specifikációk (24 bites/96 kHz-es lejátszás, EAX Advanced HD stb.) előre sejtették a végeredményt, mégis a meglepetés erejével hatott, hogy az Audigy hangminőség terén milyen jelentős előrelépést tudott felmutatni a Live! sorozathoz képest. Hangkártyákat rangsorolni a lehető legszubjektívabb dolog a világon, ám véleményünk szerint, ha kevéssel is, de az Audigy e téren a konkurencia felett áll, szolgáltatások terén pedig abszolút versenyképes azokkal. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy ár/teljesítmény arányban (talán csak a hihetetlenül olcsó Fortissimo II kivételével) egyetlen másik gyártmány sem képes az Audigyt megszorítani, máris előttünk áll az új "király", amely a Creative-ot ismerve csaknem biztosan megismétli elődjének sikereit.

Az IT-ben igen merész dolognak számít „hosszú távú" előrejelzéseket adni, az Audigy kapcsán azonban mégis nagy biztonsággal ki lehet jelenteni, hogy aki a Creative valamelyik új generációs hangkártyájába invesztál, az hosszú éveken át decens audiomegoldást tudhat majd magáénak.

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

PHILIPS DVD+RW MEGHAJTÓ

CD UTÁN, DVD ELŐTT. A személyi számítógépeken használt legkedveltebb kivehető háttértár vitathatatlanul a Compact Disc, azaz a CD lemez. Ehhez persze nagyban hozzájárult az a tény, hogy a CD-RW-írók jelentősen olcsóbak lettek az elmúlt pár évben. Az olcsó meghajtók és a bagóért kapható írható lemezek együttesen az átlag PC-s felhasználók számára is könnyen elérhetővé tették a CD-írást, azaz az otthoni, professzionális adatarchiválást. Azonban nem szabad elfeledkeznünk róla, hogy a CD által biztosított 650, illetve 700 MB-nyi kapacitás napjainkban, sok esetben már nem elegendő. A megnőtt igények kiszolgálására ugyan nem egy hibrid megoldás is kínálkozik (a Sony a dupla sűrűségű lemezzel, a TDK az úgynevezett ML technológiával próbál áthidaló módszert bevezetni), azonban vitathatatlan, hogy a filmek terjesztésében már igen jelentős szerepet kiharcolt DVD formátum lesz a CD szabvány közvetlen utóda. Az írható DVD megjelenésére éveket kellett várnunk, és ez nem csupán a technológiai háttér kidolgozása miatt volt szükségszerű. Valójában sokkal inkább piaci megfontolások, a DVD-Video lemezek kiadóival történő folyamatos huzavona játszott közre abban, hogy a DVD-R és DVD-RW formátum meglehetősen megkésve jelent meg a gyárilag préselt DVD lemezek elterjedéséhez képest.

Az időközben számos alakításon, változtatáson átment írható és újraírható DVD-R és DVD-RW szabvány ráadásul komoly gyermekbetegségekkel is küzd. Igen sok inkompatibilitási gond merült fel nem csupán a régebbi, de a jelenlegi DVD-ROM olvasókkal és asztali DVD-Video lejátszókkal is.

KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ. Mindezek alapján nem csoda, ha az eredeti CD és DVD formátumok kidolgozásában is jeleskedő Philips radikális lépésre szánta el magát: eldobja a meglévő DVD-R(W) koncepciót, és egy jóval nagyobb kompatibilitást ígérő, saját írható DVD szabványt dolgoztat ki. A Philips nem egyedül vállalkozott erre a feladatra, az új formátum kifejlesztésében és implementációjában a Hewlett-Packard, a Sony, a Yamaha, a Ricoh, a Dell, a Thomson, és a Mitsubishi/Verbatim cégek társultak vele. A cél olyan írható és újraírható DVD lemezek kidolgozása volt, amelyek olvashatók a jelenleg kapható összes DVD-ROM meghajtón és asztali lejátszón.

Az új formátum a „DVD+RW" nevet kapta keresztségben, a „plusz" jellel a korábbi DVD-R és DVD-RW szabványtól való könnyebb megkülönböztethetőséget segítették, de nem titkoltan az új szabvány egyfajta magasabb kompatibilitási fokát is így kívánták sugallni. A DVD+RW Alliance (Szövetség) néven összefogó cégek munkáját még számos egyéb multinacionális vállalat támogatja, így komoly eséllyel indulnak a pár éves előnnyel rendelkező, de ettől eltekintve sovány sikereket elért DVD-R és DVD-RW formátum kiszorítására.

MIT KÍNÁL A DVD+RW? A DVD+RW szabvány nem csupán az új adathordozó fizikai felépítését deklarálja, hanem magában foglalja a házi DVD-Video rögzítést megkönnyítő rendszer alapjait is. A DVD+RW Alliance szakértői kidolgoztak egy újabb, a meglévőnél rugalmasabb MPEG2 alapú videorögzítési eljárást. Az új rendszer lehetővé teszi, hogy a majdan megjelenő, DVD+RW szabványra épülő asztali felvevők a DVD-R és DVD-RW szabvány megkötéseitől mentesen (a CD-újraírók esetében már bevált packet módszerhez hasonló elven), szabadon rögzíthessenek tetszőleges hosszúságú anyagot, és mindezt úgy, hogy a lemez „lezárása" után a korong bármelyik asztali DVD-Video lejátszóban megtekinthető legyen! De ennyire előre ne szaladjunk még, hiszen egyelőre a PC-kben használatos DVD+RW meghajtók első generációja sem terjedt el. Ami a jelenlegi helyzetben nagyon fontos (és az új szabvány legnagyobb előnye), hogy a DVD+RW korongokat pontosan olyan optikai beállításokkal tudják olvasni a DVD-ROM meghajtók, mint a gyári lemezeket, tehát nem szükséges a meghajtókat külön felkészíteni a formátum fogadására. A DVD+RW jelenleg csak újraírható, azaz törölhető formátumú, 4,7 GB-os kapacitású, „DVD+RW" lemezeket kínál. Természetesen lesz egyszer írható lemezük, amely „DVD+R" jelöléssel kerül majd a boltokba, a korábbi ígéretek szerint ez év elején.

PHILIPS DVDRW208. A Philips természetesen elsőként jelentette meg PC-be szánt DVD+RW meghajtóját, a DVDRW208 típusjelű, ATAPI csatolású meghajtót. A DVDRW208 a többi első generációs DVD+RW íróhoz hasonlatosan 2,4-szeres sebességgel képes saját formátumának kezelésére. Ez hétköznapi nyelven azt jelenti, hogy a 4,7 GB-os lemezt kevesebb, mint 23 perc alatt képes teleírni hasznos adattal, ami a jelenlegi gyors CD-írók adatátvitelét tekintve is tiszteletre méltó tempó. A DVD-rendszerek sebességét a DVD-Video lemezek lejátszásához használatos, 1x-es adatátviteli sebességhez képest határozzuk meg, amely 1385 KB/sec. A DVDRW208 meghajtó nem csak a DVD+RW, de CD és CD-RW lemezek írására is képes 12x-es, illetve 10x-es sebességgel, tehát univerzális „combo" eszköznek tekinthetjük. A megírt DVD+RW és gyári DVD lemezeket 8x-os sebességgel képes olvasni, míg CD lemezeinket a meghajtó maximálisan 32x-es sebességgel pörgeti. A megszokott, igényes Philips csomag nem csupán CD és DVD lemezek írására egyaránt használható szoftvert tartalmaz, hanem a Sonic Solution MyDVD 3 programját is, amely házi DVD-Video lemezeink elkészítéséhez ad nélkülözhetetlen segítséget. A programcsomag segítségével a külső forrásból digitalizált videofelvételeinket MPEG2 formátumban, DVD-Video lemezként örökíthetjük meg. Ezt a lemezt aztán PC-nktől függetlenül, asztali lejátszókban is megtekinthetjük számtalan alkalommal, de tetszés szerint le is törölhetjük, módosíthatjuk a lemez tartalmát is – a CD-RW lemezek esetében már megszokott módon, pillanatok alatt törölhetjük a DVD+RW korongot is, a gyorstörlés mindössze fél percet vesz igénybe! A két hónappal ezelőtt tesztelt Philips CDRW/DVD combóhoz hasonlóan a DVDRW208 is kiváló CD-írási képességekkel rendelkezik.

KOMPATIBILITÁS. Egy ennyire új rendszer tesztelése, kipróbálása nem egyszerű feladat. A tesztlemezeket elmaradhatatlan társként, hetek óta hurcolászom ismerősről-ismerősre, boltról-boltra, hogy próbára tegyem a DVD+RW lemezek kompatibilitását. Első körben PC-s DVD-ROM meghajtókban, később DVD-Video lejátszókban tettem próbára a szabványt, és az eredmények szerint meglehetősen pozitív kép alakult ki bennem. A meghajtók zöme tökéletesen olvasta a megírt lemezeket, ami igazolta a DVD+RW létjogosultságát, illetve a szabványt támogató cégek szándékát. Természetesen – mint általában az újdonságok megjelenésekor – az első generációs író nem teljesen úgy viselkedik minden esetben, ahogy azt elvárnám. A meghajtót támogató CD- és DVD-író szoftverek sem mindig azt teszik, amit elvárok tőlük, de bizony be kell látnom, hogy sokszor még én tévedtem, vagy én akartam többet, illetve mást, mint amire a DVD+RW hivatott. Jelenlegi állapotában a DVD+RW ígéretes próbálkozásnak tűnik, a következő hónapok fogják eldönteni, vajon melyik írható DVD szabvány marad életben (elképzelhető, hogy hosszabb ideig egymás mellett, együttesen is meglesznek). Otthoni, vagy kisebb volumenű céges adatarchiválásra a DVD+RW lemezek magas ára (kb. 5000 Ft) ellenére is kitűnőnek találom a DVD-ROM olvasókkal való magas szintű kompatibilitásnak köszönhetően. A DVDRW208 egyetlen hátránya az újdonság jellegéből adódó viszonylag magas ára, de szerintem ez hamar változni fog (és szigorúan lefelé!).

PPéter

ppeter@cdgrab.hu

www.cdgrab.hu

PHILIPS DVD+RW

www.multimedia.hu

FREECOM 32X CD-RW

HÚZD MEG JOBBAN! Még egy lapáttal a lobogó tűzre – körülbelül így tudom kommentálni a 32x-es írók megjelenését. Hogy kell-e tovább fűteni, azaz szükségünk van-e további gyorsításra a CD-írás területén, az majd a végén kiderül. Vagy inkább hadd fogalmazzak úgy, hogy a végén egy kicsivel okosabbak leszünk, de egyetemes választ úgy sem ígérhetek. Először is még nagyon az elején vagyunk a 32x-es őrületnek, másrészt a 24x-es írókkal is van annyi baj, és minőségi gond, hogy egyelőre sokan csak a fejüket fogják, ha csak megemlítem a 32x-es írók puszta létezésének lehetőségét is. Bizonyos szempontból ez érthető, másrészt viszont be kell látnunk, hogy a fejlesztőknek muszáj tovább pörögni – ha az első generációs újdonságok nem is mindig váltják be a hozzájuk fűzött reményeket, a tapasztalatok, kudarcok ugyanúgy a későbbi, már tökéletes termékek javára válnak. Most már biztosan kiviláglik, hogy én személy szerint nem egészen vagyok oda a 32x-es mizériáért, illetve az első 32x-es írókért, de ígérem, hogy az ismertetés során mindvégig igyekszem majd objektív módon elétek tárni a tényeket.

KINN A FREECOM, BENN A SANYO. A Freecom saját magát is meglephette a 32x-es CD-író megjelenésével, ugyanis – az egyébként első osztályú - csomagolás felismerhetően a 24x-es változat utólag átmatricázott változata, utólag felragasztott, módosított sebességi értékekkel. Ez nyilván nem von le semmit a termék értékéből, de jellemzi a helyzetet, miszerint igencsak rövid idő telt el a 24x-es és 32x-es végsebességű CD-írók piacra dobása között. A tágas dobozkában a megszokott apróságok (kábelek, telepítő lemezek) és hasznos csecsebecsék (CD-re való speciális filctoll, képes telepítő) mellett szinte eltörpül az igényes tasakba bújtatott meghajtó, melynek kicsomagolása után beigazolódott a kezdeti sejtésem, miszerint újra Sanyo belső került a Freecom márkanév alá – ennek őszintén örültem, hiszen a hazánkban sajnos nem túl elterjedt Sanyo CD-írók a világ legjobbjai közé tartoznak. A Freecom felirattól eltekintve egy december végén gyártott Sanyo CRD-BP1600P CD-RW meghajtó került a kezembe. A technikai paraméterek szerint az író 32x-es végsebességre képes a 10x-es újraírás és 40x-es olvasás mellett. Ez így együtt nagyon meggyőzően hangzik, és bár nem vagyok a sebességőrület feltétlen híve, azért szaporábban dobogott a szívem, amikor megpillantottam az előlapon feltüntetett számokat. Talán mondanom sem kell, hogy a közepes méretű (4 MB-os) cache mellett az elmaradhatatlan Burn-Proof is szerepel a technikai finomságok listáján, de ezúttal még egy újdonság is helyet kapott ezeken kívül: a FlexSS-BP. A 24x-es Plextor író tesztjében már részleteztem a PoweRec technológia működését, nos a FlexSS-BP ennek a Sanyo-féle megfelelője. Lényege, hogy a Z-CLV (Zoned Constant Linear Velocity) módban, zónánként eltérő sebességgel égető (belülről-kifelé haladva egyre gyorsabb tempóra váltó) meghajtó a zónák közötti váltások során ellenőrzi a már megírt területek minőségét. A kapott eredmény függvényében a továbblépés során a következő írandó területre olyan optimális írási sebességet használ, hogy a megírt lemez végül olvasható legyen (ami ugyebár nem megvetendő tényező, ha már CD-írásra adtuk a fejünket, ehh-ehhh!). Ennek köszönhetően a gyengébb minőségű CD-R lemezekre is a korongtól függő lehető legnagyobb sebességgel írhatunk a minőség veszélyeztetése nélkül. Ez persze csak az elmélet, amelyet a valóság nem teljesen igazol minden esetben.

Írási idők 24x-es és 32x-es írókkal

32x Z-CLV	03:34 perc
24x Z-CLV	03:56 perc

MENNYI AZ ANNYI? Ha valaki jelentős sebességnövekedésre számít a 32x-es írók használatával, nagyon csalódott lesz. A Z-CLV írás miatt ugyanis a 32x-es tempó csak az utolsó szegmens égetésekor jellemző, a lemez elején (optimális média esetén) 20x-os, a következő zónában 24x-es, majd a korong felétől 32x-es az írás sebessége. A Freecom 32x-es írója 654 MB-nyi adatot 3 perc 34 másodperc alatt képes felírni (ebben benne van a bevezető zóna és a kivezető zóna felírása és az írás előtt kalibráció, valamint a puffer feltöltése is). Ez a 24x-es írókhoz képest is mindössze huszonegynéhány másodperc előnyt jelent, ami nem éppen szembetűnő változás! Míg a 24x-es Z-CLV módban működő írók átlagos sebessége 22-23 körül alakult, a 32x-es Freecom író átlagsebessége a 24-25x-ös sebesség között ingadozik. Ráadásul az internetes teszteket olvasva a többi 32x-es íróhoz képest ez még kiemelkedő eredménynek számít! Átlagos írási sebességüket tekintve tehát a 32x-es végsebességű írók valójában az első igazán 24x-es írók! Ez nem éppen szívderítő, ha valaki abban a reményben szurkolja le a pénzt érte, hogy látványos gyorsulást kapjon cserébe. A Freecom 32x-es írója ettől a technológiai visszásságtól eltekintve mindenben megfelel a sebességi elvárásoknak: nagyon gyors. Meglepődtem, amikor először hallottam meg a hangját a 32x-es zóna égetése közben – egy sebes CD-ROM olvasó zúgását produkálta, de természetesen rezonancia nélkül. A lemezek felírásának teljes ideje tehát látványosan nem csökkent, ettől eltekintve nagyon hatásos, amikor az írási sebesség a harmadik, 32x-es zónába lép: nem csak a meghajtó hangja változik meg, de a százalékértékek váltakozása a CD-író alkalmazás kijelzőjén is feltűnően megugrik – na jó, ez már tényleg csak a fanatikusoknak jelent gyönyörűséget (őszintén remélem, hogy nem csak én tudok ennek ennyire gyermekien örülni).

SEBESSÉG KONTRA MINŐSÉG. Érzékeny téma. Sajnos jelenleg nem sok (kimondottan gyártó által igazolt) 32x-es lemezt lehet vásárolni hazánkban. Mire ez a cikk megjelenik, talán kapható lesz a Primedisc 32x-es és a TDK ULTRA Reflex 32x-es lemeze, de addig is a jelenleg elérhető, 24x-es sebességre ajánlott lemezekkel kell próbálkozni. Szerencsére sok 24x-es korong bizonyult többé-kevésbé megfelelőnek a 32x-es íráshoz. A Philips SilverSpeed 24x, a Primedisc 24x és a TDK ULTRA Reflex 24x lemezeivel jártam sikerrel – de nem minden esetben! A 32x-esen megírt lemezek sok esetben tartalmaztak nehezen olvasható, nyűgös pontokat, különösen a lemezek külső részein – a FlexSS-BP nem mindig becsülte fel helyesen az alkalmazható tempót. Ezt nyilván BIOS-frissítéssel fogják még pofozgatni, de alapállapotban nálam nem vizsgázott túl jól a 32x-es modellben dolgozó verzió. Ez meglepett, mert a 24x-es Sanyo és Plextor írókban eddig nem tapasztaltam ilyen mértékű tévedéseket a lemezek írási minőségével kapcsolatban.

A Freecom 32x-es írója nem hozott túl nagy változásokat a 24x-es meghajtókhoz képest. Gyors, lassabb sebességeken kitűnő minőségű lemezeket ír, de a nagyon gyors égetéshez egyelőre nem találtam megfelelő lemezt – vagy a FlexSS-BP nem volt túl sikeres. Összességében kellemes technikai csemegének találtam, de ha már van 24x-es íród, akkor nem éri meg váltani. 8x-os vagy 12x-es író után nagyon gyorsnak tűnhet, de egyébként nem mutat fel látványos előnyöket. A Freecom KIT szokás szerint kiváló, mindent megtalálsz a dobozban, ami az első CD-írásodhoz kellhet. Összességében tehát nem rossz vétel – de a nagy gyorsulás elmaradt!

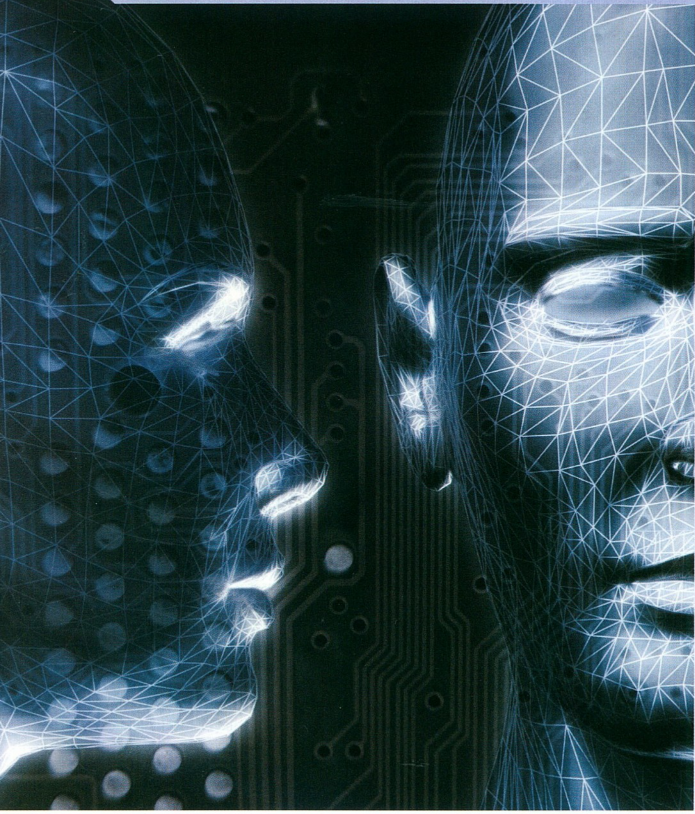
PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

HALO

■■■■■■■□□□

www.multimedia.hu

HOMOK A GÉPEZETBEN



Az igazi jubileum. 1 év, 2 félév, 4 negyedév, 12 hónap, ennél is több holdév, sok-sok hírvadászattal és az írások megkomponálásával telt óra, s persze – szigorúan csak a holtidőt kitöltendő! – megszámlálhatatlan mennyiségű alkoholtartalmú akcelerátor (cc. sör) elfogyasztása után végre elérkeztünk tudományos és technológiai rovatunk XII. részéhez. A "Homok a gépezetben" tucatnyi epizódja egyúttal a szerkesztő nem kis megelégedettségére számos (gyakran többszörös!) jubileum megünneplésére is alkalmat adott – hiába, az ilyesfajta, ideológiailag is alátámasztott celebrációknál kevés élvezetesebb dolog létezik... Talán csak az, ha rovatunk szellemi elődjét, a különböző RISC processzorarchitektúrák múltját, jelenét és jövőjét bemutató, összesen 6 részt megélő (és mea culpa!, utólag visszatekintve, egy PC-s irányultságú újsághoz képest talán kissé túlságosan is provokatív nevet viselő) sorozatunkat, a "Túl az x86-os siralomvölgyön"-t is valamiképpen ide számítjuk, ti. ebben az esetben akár az 1,5-ik születésnapunknak is örülhetnénk! Tehát jubileumokban most sem szenvedünk hiányt (kombinált évfordulók!), sőt...
Komolyabb vizekre evezve: eme, az IT-ben és az újságírók túlhajszolt létezésében egyaránt szinte örökkévalóságnak számító idő alatt szerény számításaim szerint több mint 60, a közel- és távolabbi jövő történéseit valószínűleg nagyban befolyásoló áttörésről adtunk hírt. Nos, ezt a nemes tradíciót szeretnénk folytatni az elkövetkezendő év (mit év, évek, sőt évtizedek!) során is – még ha valószínűleg kissé megváltozott formában is. A rovat sokadik megújulásával kapcsolatos terveinket egyelőre fedje jótékony homály, most pedig inkább következzék a szokásos információtechnológiai fókuszú (elméletileg ugyebár sorozatunk címe is a chipek alapanyagát adó szilíciumra hivatott utalni), igazi jubileumi híranyag.

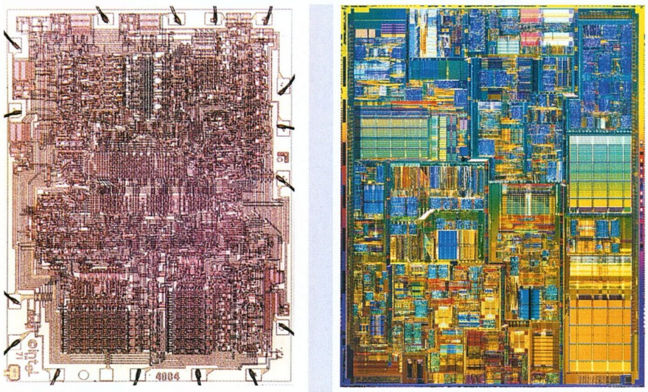
30 éves a mikroprocesszor – Mr. Hoff esete HAL-lal. Az elmúlt esztendőben a PC 20. születésnapján túl egy másik nevezetes évfordulóra is sor került, igaz, az előbbi körül csapott felhajtáshoz képest ez utóbbi méltatlanul kevés figyelmet kapott, mondhatni lényegében sajtóvisszhang nélkül maradt. Pedig bármily furcsa, eme, a média által méltatlanul elfeledett ünnep nemcsak hogy szoros kapcsolatban áll a látszólag fontosabbal, hanem nélküle nem is kerülhetett volna sor rá. Az IT história iránt érdeklődők valószínűleg már kitalálták, hogy itt bizony nem kisebb történelmi személyiségről, mint magáról a 31. életévébe lépett mikroprocesszorról van szó, amelyet még 1971-ben bocsátott útjára az akkor még csak kevesek által ismert Intel.
Mint oly sok minden más, a mikroprocesszor sem kifejezetten arra a célra készült, mint amire végül tömegesen felhasználták. A 70-es évek elején a számítástechnika fejlődési ütemét alapvetően néhány olyan, technológiáját féltékenyen őrző cég határozta meg, amelynek esze ágában sem volt privilégiumait feladva a komputereket tömegcikké változtatni. Erről valószínűleg még az Intel fejlesztőmérnöke, Tedd Hoff sem álmodott, aki egy japán számológépgyártó (!) megrendelésére tervezte és építette meg a 4004 néven elhíresült chip prototípusát.
Mindez ma már részletesen dokumentált történelem, azt azonban még napjainkban is kevesen tudják, hogy az első mikroprocesszorhoz Stanley Kubrick és Arthur C. Clarke mesterműve, a 2001. Űrodüsszeia adta az inspirációt. A fiatalabbak kedvéért: ebben az 1968-ban bemutatott sci-fi filmben és az azonos című regényben egy olyan, verbális kommunikációra képes számítógép is feltűnik, amely fejlett mesterséges intelligenciával bír. Ez a HAL névre hallgató, meglehetősen önálló elképzelésekkel rendelkező („Sajnos nem tehetem, Dave.") komputer ihlette meg aztán Mr. Hoffot is – a végeredményt nemcsak mindannyian ismerjük, hanem nap, mint nap használjuk is, sőt némelyikünk élete már egyenesen elképzelhetetlen nélküle...
Az ünnep fényét emelendő, az Intel számos, a 4004-gyel kapcsolatos, sokáig műhelytitoknak számító érdekes adatot is nyilvánosságra hozott. Ezekből kiderül, hogy a nem kevesebb, mint 2300 (Pentium 4 = 42 millió) tranzisztort tartalmazó Intel 4004 nagyobb számítási teljesítménnyel rendelkezett, mint minden elektronikus komputerek őse, az 1946-ban katonai célokra épült és méreteit tekintve valóban szobányi ENIAC. Nem kevésbé meglepő tény, hogy a számológépeken túl a 4004-et a kezdetekben főleg közlekedési lámpák vezérlésére és vérképelemző berendezésekben alkalmazták, hogy aztán ez a már bizonyított mikroprocesszor legyen a NASA Pioneer 10 mélyűri szondájának központi egysége is. Azt, hogy 30 esztendő alatt mennyit is változik a világ, jól szemlélteti, hogy a tavaly 1,4 GHz-es órajelen debütált Pentium 4 teljesítménye "alig" 18 000-szeresen múlja felül a 4004-esét...
Végezetül kicsit visszakanyarodva oda, ahol minden kezdetét vette, vagyis a 2001. Űrodüsszeiához és HAL-hoz, következzék egy érdekes kérdés: honnan származik a skizofrén MI neve? A helyes választ beküldők között egy igazán tetszetős és hasznos Logitech Cordless Optical MouseMan egeret sorsolunk ki. Segítség: HAL nevének van némi köze az IT piac egyik legfontosabb szereplőjéhez... Ezúton kérjük, hogy megfejtéseiket a PCG címére (1300 Bu-

dapest 3., PF.: 210.) küldjétek a borítékon feltüntetve, hogy a "Homok a gépezetben" jubileumi nyereményjátékáról van szó.

Komputerek térbeli látással és hallással - Sztereóban az igazi? A fejlődés persze a Pentium 4-gyel sem állt meg, sőt, alighanem nem túlzás kijelenteni, hogy az IT-ben valószínűleg a mikroprocesszor után is jócskán marad majd még élet. Erre látszik utalni az Intel egyik szóvivője, Ralph Bond nyilatkozata is: "Jelentős előrehaladást értünk el az otthoni PC-k hangfelismerése és vezérlése terén. Hamarosan elérhetjük azt az állapotot, hogy beszélhetünk PC-inkhez – azok pedig válaszolnak."

Azt, hogy az Intel komolyan gondolja az "emberszerűbb" számítógépek ideájának megvalósítását, mi sem bizonyítja jobban, hogy az ember-komputer közötti fluid verbális kommunikáción túl a számítógépek "látásának" és gyorsabb információinterpretációjának fejlesztését is felkarolta. Az amerikai cég mérnökei a komputerek vizuális érzékelését minél inkább annak emberi megfelelőjéhez hasonlatossá kívánják tenni felruházva a számítógépeket a "sztereóban" való látás képességével is. Mint ismeretes, a komputerek vizuális percepcióját elősegítő jelenlegi legfejlettebb alkalmazások is csak egy olyan, egyszerűsített kétdimenziós látást tesznek lehetővé, amely a teret sík mezővé képzi le. Az Intel által kifejlesztett új, sztereoszkópikus kód révén ezzel szemben a komputerek a látómezejükbe kerülő tërmélységet is képesek lesznek meghatározni élvezve ezáltal a háromdimenziós érzékelés minden előnyét: a jövő számítógépei így akár az egyes tárgyakat, vagy az eltérő minőségű felületeket is el tudják majd különíteni egymástól. Sőt, az első számú chipgyártó véleménye szerint a különböző emberi arcok és gesztusok felismerése, vagy bizonyos tárgyak nyomon követése sem okoz többé gondot, a szoftver segítségével állítólag ugyanis akár olyan alkalmazások is létrehozhatók, amelyek pl. a kisgyerekek aktivitását ellenőrzik hatékonyan: amenyiben nevezett fiatalkorú tapasztalat híján valamilyen ön-, vagy közveszélyes tettre ragadtatná magát, nevezett applikáció minden rendelkezésre álló eszközt (szóbeli befolyásolás, szülők értesítése stb.) bevetne ennek megakadályozására.

Külön említésre méltó, hogy az Intel teljesen ingyenesen bocsátja a dologban fantáziát látók rendelkezésére a több, mint 500 képfeldolgozási segédeszközt tartalmazó, jelenleg a 2.1-es verziónál tartó fejlesztői szoftvercsomagot (Open Source Computer Vision Library). Az érdeklődés nagyságát mi sem jelzi jobban, hogy az OpenCV felhasználói közössége máris több mint 2000 regisztrált taggal rendelkezik, magát a szoftvert pedig kb. 75000-szer töltötték le a www.intel.com/research/mrl/research/opencv/ weboldalról.



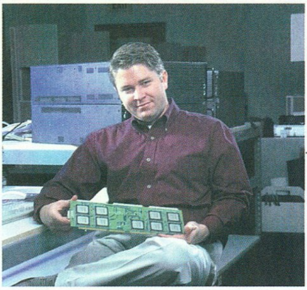
Mikroprocesszor -történelem: Intel 4004 és Pentium 4 (az eltérés közel harminc év)

Önkonfiguráló számítógépek II. – Ismét HAL, csak másképp. A "Homok a gépezetben" egyéves fennállása óta kevés cikk váltott ki akkora érdeklődést az olvasókból, mint az önkonfiguráló számítógépekről beszámoló írásunk. Mintegy az olvasói nyomásnak engedelmeskedve, s persze egyúttal a jubileumi számnak is tisztelegve elérkezettnek láttuk hát az időt arra, hogy a témát felmelegítve beszámoljunk a legújabb fejleményekről.

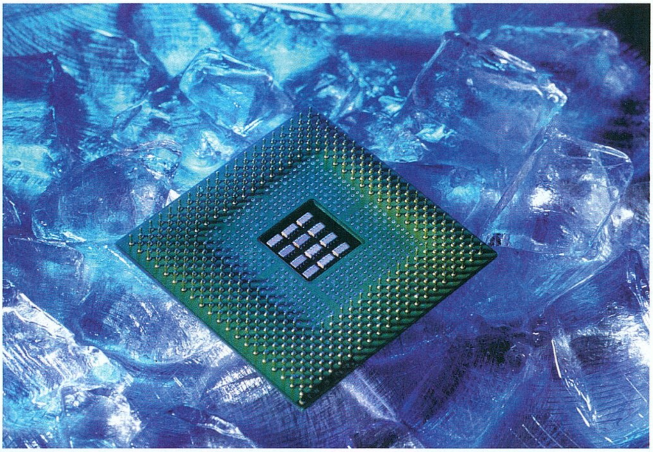
Emlékezetes, hogy az önkonfiguráló számítógépek egyik első prototípusát a utahi székhelyű Star Bridge Systems Inc. fejlesztette ki egy bizonyos Kent Gilson nevezetű úriember vezetésével. Nos, az első rendszerek hivatalos bejelentése óta Gilson az IT fókuszú média egyik legfelkapottabb szereplőjévé vált. Kent barátunk meglehetősen megosztja a közvéleményt: egyesek szerint személyében egyenesen az új Bill Gatesszel állunk szemben, mások szerint azonban jóval inkább az új Stanley Ponsszal van dolgunk. Mivel ez utóbbi úriember Gilsonhoz hasonlóan meglehetősen ismeretlen az óceán innenső partján, néhány szóban róla is megemlékeznék: nos, Pons az a valaki, aki kollégájával, Martin Fleishmannal együtt még 1989-ben azt adta hírül a világnak, hogy szabályozható hidegfúziós eljárást fejlesztett ki. Mivel mindketten a Utahi Egyetem respektált kutatói voltak, a sajtó nagyobbik része hitelt adott bejelentésüknek, amikor azonban állításaik bizonyítására kérték fel őket, váratlanul visszakoztak. Hogy ezt önszántukból tették-e, arról már erősen megoszlanak a vélemények: az összesküvés-elméletben hívők szerint természetesen az "amerikai kormányzat-ufók-közelebbről meg nem nevezett politikusok" háromszög (ld. még "Offline fórum" - PC Guru 01/09) keze van a dologban.

Visszatérve Gilsonhoz: a túlzott szerénységgel igazán nem vádolható Kent a 2001-es NetTrends konferencián nem kevesebbet állított, mint hogy egy olyan "desktop szuperkomputert" hozott létre, amely gyorsabb, olcsóbb és persze sokoldalúbb napjaink megoldásainál. Az egyetemről eltanácsolt, 35 éves önjelölt zseni véleménye szerint találmányának köszönhetően egy új "faj", a "hiperkomputerek" (sic!) születésének lehetünk tanúi. Hihetetlenül hangzik? Pedig azt Gilsontól független, megbízható források is megerősítették, hogy az FPGA

A processzor-történelem kezdetén az Intel technikusai utcai ruhára húzott fehér köpenyeket viseltek. Napjainkban a steril gyártási körülmények fenntartásához, már a különleges „nyuszi öltözet" használatos.



Kent Gilson, a Star Bridge Systems igazgatója



(Field Programmable Gate Array) modulokra épülő számítógépekben igenis van fantázia. Mint azt már az önkonfiguráló komputerekről szóló előző cikkünkben is megírtuk, az FPGA-k lényegében olyan, egy áramköri lapon elhelyezett speciális chipek, amelyek a szoftveralkalmazások hatékonyabb futtatását elősegítendő akár másodpercenként több ezerszer is képesek újrakonfigurálni önnön elrendezésüket - egyúttal a hagyományos értelemben vett központi egységek (CPU-k) meglétét is szükségtelenné teszik!

Mindezeknél már csak a "hiperkomputer" állítólagos teljesítménye hangzik hihetetlenebbül: Gilson szerint a HAL-15 névre keresztelt (nocsak, az IT-ben mindenki 2001. Űrodüsszeia rajongó?) számítógép nem kevesebb, mint 15 milliárd (!) műveletre képes másodpercenként. Összehasonlításképp: ez 25 százalékkal több, mint amennyire napjaink leggyorsabb szuperkomputere (a szuperkomputerek listáját ld. a www.top500.org weboldalon), a Lawrence Livermore Nemzeti Laboratórium tulajdonában lévő, több mint 8000 Power processzort tartalmazó IBM ASCI White hitelesítve van. Sőt, két ilyen masina performanciája még a most épülő, Compaq ASCI Reddel is összemérhető, pedig az 12 000 Alpha processzor segítségével 30 TeraOpsnyi teljesítményt nyújt majd a Los Alamos-i nukleáris kutatólaboratórium számára... További érdekesség, hogy amíg a HAL-15 megelégszik egy PC-nyi hellyel, és "nem tartalmaz több elektronikát, mint egy hajszárító", addig a szervizmérnökök által csak "kábelezési rémálomként" emlegetett ASCI szuperkomputerek elhelyezéséhez egy teljes kosárlabda-pályányi terület szükséges, a hihetetlenül fejlett IT infrastruktúra iránti igényről nem is szólva.

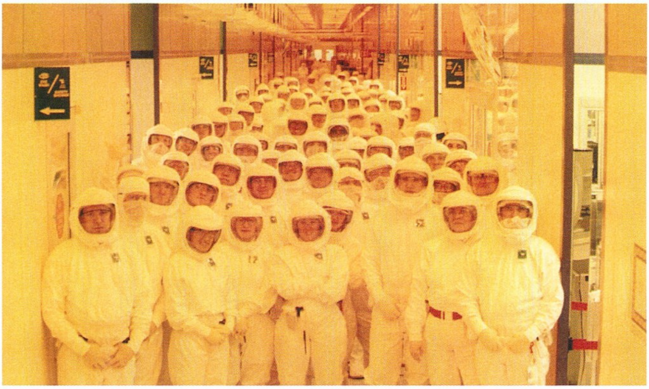
Mindenestre, ha a HAL-15 sikeressége a képességeit méltató nyilatkozatok önbizalomtartalmán múlna, akkor a "hiperkomputer" valószínűleg minden idők legsikeresebb rendszereinek egyikeként vonulna be az IT történelembe. Néhány gyöngyszem:

"Minden nagy ötlet eretnekségként kezdi."
(Kent Gilson, igazgató, Star Bridge Systems)

"Egyszerűen és röviden fogalmazva úgy véljük, hogy itt a komputer újrafeltalálásáról van szó." (Brent Ward, elnök, Star Bridge Systems)

"A mi kis csapatunk itteni feladata az, hogy új metódusok, új típusú megközelítések után kutasson a számítástechnikában. Nos, itt pontosan egy ilyen újfajta megközelítésről van szó." (Robert Singletery, kutató, Star Bridge Systems)

A Star Bridge vezetőinek lelkesedését még az sem tudta letörni, hogy a szkeptikusok számos alkalommal valósággal ízekre szedték az önkonfiguráló komputerek koncepcióját. Sőt, egyesek odáig mentek, miszerint a HAL-15 nem más, mint "egy hűtőgép internet hozzáféréssel és digitális hanggal." De hogy az egyre szenvedélyesebbre váló vitában kinek is van igaza? – ennek megválaszolása jelenleg még meghaladja lehetőségeinket. Az mindenképpen bizonyos támpontot nyújthat, hogy egy HAL-15 március óta már munkában áll a NASA virginiai Langley Kutatóközpontjában - a kiszivárogtatott (nem hivatalos) információk szerint a tudósok nagy-nagy megelégedésére. Azt viszont már tényként kezelhetjük, hogy az amerikai űrkutatási hivatal egyáltalán nem igyekszik a tesztelésre kapott prototípus visszaszolgáltatásával...



Az „ufo-amerikai" kormány „bunny" hadserege

Befejezés – Az + visszacsatulásnak fontusságáró'. Végezetül a szokásos abszurd eszmefuttatások helyett most egy kéréssel fordulunk hozzátok: nagyban segítenétek rovatunk jövőképének kialakítását, ha szavaznátok a "Homok a gépezetben" Top 10-re, vagyis megírnátok, hogy az elmúlt egy évben mely cikkeket találtátok a leginkább érdekfeszítőnek. Ezekre a közkedvelt témákra az elkövetkezendőkben többször is visszatérnénk, a sorozatunk esetében eddig is fantasztikus szintű olvasói megelégedettségen túl a szerkesztő arcát is tovább növelendő:), hiszen hogyan is élhetnénk tovább az "ennyit mára a tudomány és technika újdonságaiból" szlogen nélkül?

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

Lg/Sony 52x	7,2e
SB Live!!!	7,6e
56.6 Pci modem	5,2e
Voodoo I	5,2e
Voodoo II	10e
Voodoo III	12,8e
Celeron 266-tól	3,2e
16/32Mb Edo Ram	3,2/6,4e
Agp 4mb S3	3,2e
PI MMX alaplapok	7,2e
PII/PIII alaplapok	12e
10 Gb Quantum	15e
20 Gb Quantum	17,6e

Nettó árak!!!

Konfiguráció
Celeron 766
128MB SD RAM
10GB HDD
52xLG CD ROM
8MB VGA kártya
LAN, HANGKÁRTYA
69.000.-

OTP Bank áruhitel!
Monitor szervíz!
ENTERNET internet előfizetések!!!!!

EXTREME COMPUTERS

!!!AKCIÓ!!!
15' LCD monitorok-100e-től
HP Psc750-64e
Színes fénymásoló-nyomtató, scanner!!!
Dell Latitude notebook-300e
PIII500/128Mb/12Gb/14'1 TFT/CD
Mustek DIA Scanner -32e
15' Monitor -14,4e
17' Monitor -32e
Compaq / MAG /Sony /Fujitsu

Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!
Ingyenes értékbecslés, tanácsadás!

Nyomtató patronok széles választéka
CANON, HP, EPSON!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 09 - 21

www.extremeco.hu .:. extremeco@matavnet.hu

Lehet, hogy Önnek is hiányzik valami?

www.virusbuster.hu

VirusBuster™

Sybari ECP Partner

Compaq Solutions Alliance Member COMPAQ

Microsoft CERTIFIED Partner

GYORS, MEGBÍZHATÓ, TAKARÉKOS!

Ha előfizet, olcsóbb!

Egy évre 11 424 forintért,
fél évre 5712 forint

Ne késlekedjen!

VOGEL

Telefon: 349-4768 ● e-mail: terjesztes@vogel.hu

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8c-B5]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	15	Model ID	0	Stepping ID	10
Brand ID	Intel Pentium 4				8
Platform	Socket423 (PGA423 Socket)				

Clock Frequency

Internal	2024.93	MHz	Clock Multiplier	
External	539.96	MHz QDR	15.0	

WCPUID **** MHz

Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

A számítógépes eladók típusai

A tisztesség úgy kívánja, hogy a számítógép-vásárlók típusai után szóljak néhány szót a számítógép-eladókról is. Tessék.

Az analfabéta. Az analfabéta kora ifjúságától kezdve a mezőgazdaságban dolgozott. Kiválóan ismeri a nyulak párzási szokásait, valamint a tehenek takarmányozásának legféltettebb titkait. Számítógépet életében egyszer látott közelről, akkor is az Any key-t kereste rajta. Az analfabéta úgy került a számítástechnikai céghez, hogy a tulaj az apuka barátja. Az analfabétát onnan lehet a legjobban megismerni, hogy a vevő kérdése után percekre eltűnik. Ilyenkor általában megkérdez valakit, a választ hosszasan gyakorolja, mielőtt ismét megjelenik a pultnál. Aki az analfabétánál vásárol, biztos lehet benne, hogy modem helyett hálózati kártyát kap, PCI buszos helyett ISA buszost, vagy fordítva. Lényeg, hogy a vevő gépében biztosan nem fog menni.

A játszós. A játszós egész nap a gép előtt ül. És játszik. Mindegy, hogy mit, csak a vevővel ne kelljen foglalkozni. A játszós rángatja a joystickot, tépi a kormányt, és nem zavarja, ha ezren várnak kiszolgálásra. Ha valaki odamerészkedik hozzá, vérben forgó szemekkel ordítja: nem látod, hogy gépet tesztelek??

Az unott. Az unott ásítozva áll a pult mögött, láthatóan unatkozik. Fogát piszkálja, körmöt rág, esetleg keresztrejtvényt fejt. A vevő kérdésére körülnéz, biztosan hozzá szóltak? Ha a vevő megismétli a kérdést, az unott akkor se zavartatja magát. Egyszerűen elnéz a vevő mellett, mintha ott se lenne. Emeltebb hangon feltett kérdésre közli, hogy a keresett áru éppen kifogyott, ja, ami ott virít a polcon? Azt már háromszor hozták vissza, nem érdemes megvenni, és egyébként is, kifutó típus. Ha a vevő mégis ragaszkodik a vásárláshoz, akkor a számlát vele íratja meg, és vele szedeti le a polcról az árut. Megesik, hogy fentiek közben alszik is pár percet.

A rádumálós. A rádumálós anyagilag erősen érdekelt a dologban, jutalékot kap. A rádumálós a bolt alkalmazottja, de látszólag nem eladó, hanem vevőt játszik, és mindenbe beleszól. Bemész az üzletbe egy IDE-kábelért, és egy Pentium 4 konfigurációval távozol. A rádumálós mindent bedob, részletfizetést, óriási kedvezményeket, mindent a világon. Te vagy ma a századik vevő, ezért kiharcol egy ingyen egérpadot is. Nincs, aki ellen tudna állni a rábeszélőképességének, a vaknak eladja a 21 collos monitort, a süketnek a hangrendszert. Nála nincs lehetetlen. Nem vitatkozik, hanem kinyilatkoztat. Mindig az a legjobb cucc, ami éppen raktáron van, ő is éppen ilyet vett tegnap, valami isteni, vedd meg, mert holnap már nem lesz, és egyébként is felmegy az ára. A rádumálóst a huszadik átverés után megvárják a bolt előtt, és egy darabig nem dumál...

A fikázó. A fikázó eladó hivatalból fikáz mindent. Ő már csak ilyen. Ajkbiggyesztve oktat ki, hogy ezt nem érdemes megvenni, mert a géped úgyis gyenge hozzá. Ha nem gyenge, akkor kevés lesz az IRQ, vagy kicsi a táp. A fikázó gépét úgyse lehet utolérni, egymillió gigahertzen szakít, ámulva hallgatod a teszteredményeit. Aztán véletlenül összefutsz vele egy LAN-partyn. A fikázó gépe 486 DX2 66, mert a nagy gépét éppen kölcsönadta...

A csajozós. A csajozós különösebben nem érdeklődik a vevők iránt. Elüldögél, elálldogál a pult mellett, mögött, és ha nagyon muszáj, hát kiszolgál. Egészen addig, amíg... amíg vagy egyedül,

vagy esetleg férfitársaságban egy hölgy fel nem bukkan. A csajozósra ettől kezdve nem lehet ráismerni. Arca kivirul, izmai megfeszülnek, fáradt tagjaiba új élet költözik. Énekel, táncol, csókokat dobál. Igyekszik úgy helyezkedni, hogy a hölgyhöz a lehető legközelebb kerüljön. Kacsintgat, jelbeszéddel a hölgy értésére adja, hogy nem közömbös iránta, a beavatott kollégák már tudják, nekik kell a férfiemberrel foglalkozni, mert a csajozós ilyenkor teljesen használhatatlan. A csajozós szemmel már vetkőztet, szája szélén csorog a nyál. Mindenképpen igyekszik megadni a telefonszámát a hölgynek. Erre kidolgozott módszerei vannak. Mobilszáma a tarkójára van írva filctollal. A kiszemelt hölgynek gyakran hátat fordít, közben mutatóujjával sokat sejtetően saját tarkójára mutogat. Ha a hölgy nem veszi a lapot, akkor másik eljáráshoz folyamodik. Egy óvatlan pillanatban a számot ráírja a hölgy kezére. Legalábbis ezt hiszi... Nagyon meglepődik, mikor a férfiember felháborodva panaszt tesz, micsoda dolog, hogy itt összefirkálják az ember kezét.

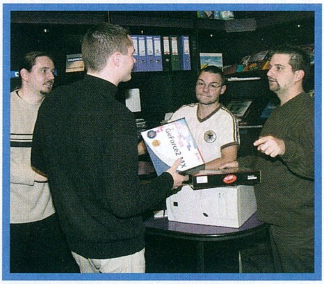
A szorgalmas. A szorgalmas a bolt kedvence. Sürög-forog, csak úgy ég a keze alatt a munka. Bármire meg lehet kérni, legyen az szombat, vasárnap, esetleg ünnepnap. A szorgalmas a boltban él, haza csak a legszükségesebb esetekben megy. Van nála váltás fehérnemű, tisztálkodószer, mert sose lehet tudni. A szorgalmas valósággal ráveti magát a vevőre. Ha a szerencsétlen vevő egy bizonyos videokártyát kér, a szorgalmas beteríti a pultot a létező összes kártyával, majd magyarázni kezdi az egyes kártyák tulajdonságait. Ha a vevő menekülni akar, akkor megkötözi. Mire eljön a záróra, még csak a kártyák felénél tart, de ez nem zavarja. A vevőt három nap múlva a családja szabadítja ki.

A haverkodós. A haverkodós mindenkit tegez, hat évestől hatszáz évesig. A rokonszenvesebb vevőket baráti csókkal üdvözli, a kevésbé megnyerőknek be kell érniük egy pacsival. A haverkodós beleül a vevő ölébe, és arcát simogatva érdeklődik, mi szél is fújta erre. A választ meg se várva elmeséli, hol kajált tegnap, és utána milyen filmet nézett meg. Részletesen kitér családi állapotára ismertetve a rokonok egészségi állapotát is. Vásárlásról nála addig szó sem lehet, amíg a vevő el nem meséli élettörténetét. Amikor ez megtörténik, körülnéz, és halkan a vevő fülébe súgja: vegyél inkább cipőt, jobban jársz.

A rágógumis. A rágógumis rág. Rág reggel, rág délben, és rág este. A rágás annyira igénybe veszi, hogy beszélni nem tud, csak mormogni. Indulatait a rágógumiból fújt különböző méretű lufikkal fejezi ki. Kommunikálni vele csaknem lehetetlen, de mutogatással néha célt lehet érni nála. Célszerű elsajátítani a süketnéma jelrendszert vállalva az esetleges félreértések kockázatát is. A rágógumist akkor éri el a végzete, mikor egy túl nagyra sikerült lufit a türelmetlen vevő feltol a hajára. Ilyenkor a rágógumist kopaszra szokták nyírni.

Az átverős. Az átverős a legkeményebb fajta. Szakmailag nagyon ott van. Egyben biztos lehetsz: soha nem azt kapod, amit megrendeltél. Még véletlenül sem. A házat garanciacímkékkel ragasztja tele, és nyomatékosan közli a címkék eltávolításának következményeit. Ha egy tesztprogramot lefuttatva rájössz, hogy átvert, homályos szakmai magyarázatba kezd, hogy ez sokkal jobb, és különben is. Az átverőst csak egyféleképpen lehet kicselezni. Úgy, hogy nem azt rendelted meg, amíg akartál, így maradt valami esélyed arra, hogy szerencsés véletlen esetén az elképzelt gépet kapd meg.

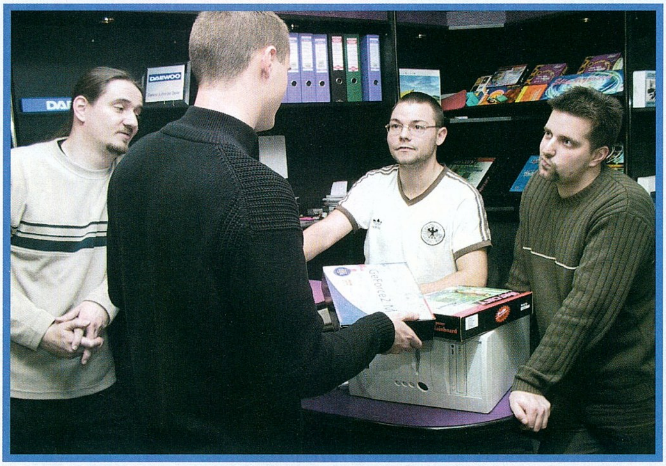
A sértődős. A sértődős a lehető legrosszabb fajta eladó. Áll a pult mögött, mint a mezők ártatlan lilioma. Az arcára van írva, hogy ma rossz napja is van, legszívesebben az állatkertben köszálna, az állatok nem beszélnek vissza, és nem kérdeznek marhaságokat, mint a vevők. A vevő harsány jó napot kívánokjára a bajsza alatt mormog valamit, mert ő kezicsókolomot várt, és már meg is sértődött. Innentől kezdve nem tudsz jót mondani. Kérsz egy Celeron procit, mire ő megkérdi: hány megabájtost? Nagyon finoman, udvariasan közlöd, hogy a processzorok órajelét megahertzben számolják. Feje vörösödni kezd, toporzékol, a földhöz veri magát, majd előrángat egy tálca processzort, a procikat egyenként a fejedhez vagdossa: nesze neked megahertz! Egyszóval: megsértődött...



A kajálós. A kajálós állandóan eszik. Mindegy, hogy mit, de egész nap. Ja, és iszik is. Környezetét ellepi a morzsa, ételmaradék. A vevővel tele szájjal tárgyal, beteríti egyrészt a kellően meg nem rágott ételdarabkákkal, másrészt az igazi, finom fokhagymás kolbász, kelkáposzta-főzelék, esetleg pálpusztai sajt illatával. A vevő kérését szó nélkül, a legrövidebb idő alatt teljesíti, mert a pizzafutár türelmetlenül vár. A kajálós zsíros kézzel fogdossa össze a dobozokat, a számlát, majd humorosan közli: gyere vissza holnap, adok hozzá uborkát is.

...és végül, aki nem eladó, de ő a:

A szervizes. A szervizes élet-halál ura. A szervizessel jó viszonyban lenni annyit jelent, mintha megnyernéd a lottó ötöst. A tapasztaltabb vevők jó előre kitudakolják a szervizes kedvenc színét, futballcsapatát, együttesét. Ismerek valakit, aki egy elhibázott hajrá Újpest kiáltással ásta el magát a szervizesnél. A szervizes, ha akarja, hónapokig nincs géped. A szervizest onnan lehet megismerni, hogy ujjai helyére csavarhúzók nőttek. A szervizesek általában nehezen találhatók meg, odúikat üres monitordobozokból, kólás üvegekből, valamint garancialevelekből alakítják ki. Megközelítésük nagy óvatosságot igényel, megszólításuk általában a szerényebb Tanár úr, esetleg Mester legyen. Hasra veted magad, szádban a hibás alaplappal odakúszol. Még mindig a földön fekve az alaplapot a szádból kiveszed, és szépen, halkan elrebeged a kérésedet. A fejedet fel ne emeld! Fő az alázat. Ha kis szerencséd van, előadásodat a szervizes elégedett röffenéssel nyugtázza. Csak a legmegbecsültebb vevők részesülnek abban a tisztességben, hogy a szervizes lábainál kuporogva hallgathatják, ahogy új alapokra helyezi az informatikát, ezen belül pedig a hardvergyártást. Ilyenkor a szapora bólogatás megengedett. Ha a szervizes azt mondja a szénné égett alaplapodra, hogy jó, ne vitatkozz. Tanulj, és legyél te is szervizes...



Old Man
oldman@axelero.hu

BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.

Minden KEDVES Vásárlónknak
és leendő ügyfelünknek
Boldog Új Évet Kívánunk!

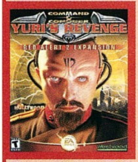
!!!Új ÉV ÚJ GÉP!!!
Irodai számítógép
132.800,- +25% áfa
OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

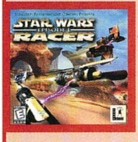
ABIT 113
Acomp 3
Balati Computer 100
CD Galaxis 19
Ecobit .... BIV
Extreme 97
FAN Electronika Kft. 111
Hardverem '97 97
Herta .... BII
Kelly .... BIII
Mycom 100, 111
Samsung 89
Virusbuster 97
VTCD 101
Win Computer 111

PC Guru 2001/11
Digital Reality játék szerencsés nyertesei
Schaffer Alex – 8000 Székesfehérvár
Vámos Tibor – 1016 Budapest
Regenyeiné Pénzes Krisztina – 7200 Dombóvár
Nagy Tamás – 8200 Veszprém
Botond Márton – 3300 Eger

PC Guru 2001/11
LucasArts játék szerencsés nyertesei
Star Wars: Galactic Battlegrounds PC CD-t nyert:
Valentin Szilvia – 1151 Budapest
Star Wars: The Phantom Menace PC CD-t nyert:
Halmai László – 2144 Kerepes
Star Wars: Racer PC CD-t nyert:
Tóth Roland – 3070 Bátonyterenye



PC Guru 2001/11
Yuri's Revenge játék szerencsés nyertesei
Yuri's Revenge PC CD-t nyert:
Maksa Ádám – 3200 Gyöngyös
Bágyon Dániel – 2686 Galgoguta
Kónya Barnabás – 1112 Budapest



PC Guru 2001/11
filmes játék szerencsés nyertesei
Milesz Róbert – 1141 Budapest
Diós Attila – 4033 Debrecen

SZÁMÍTÓGÉP HÁZAK

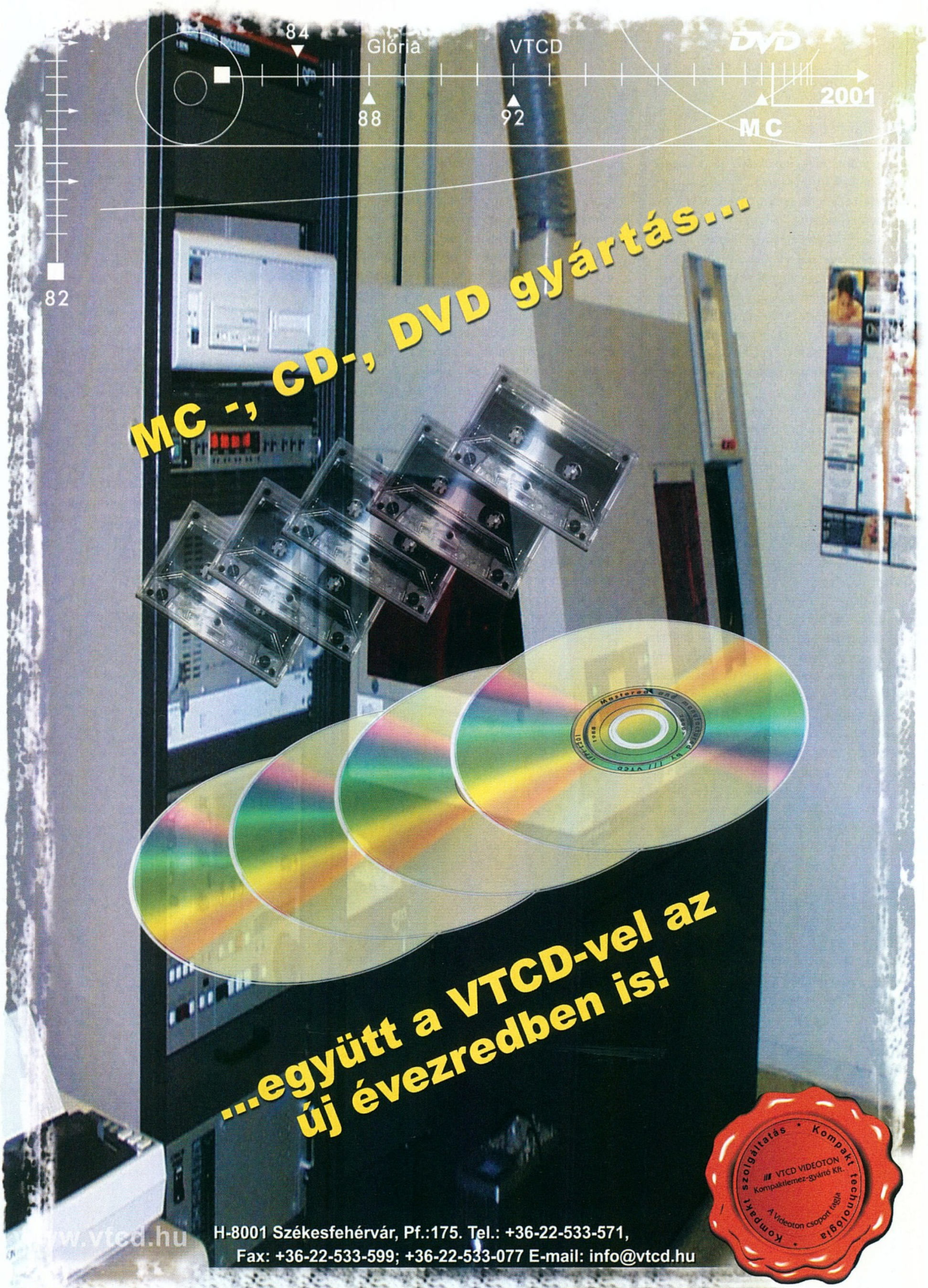
Magyarország legnagyobb házkínálata !

Az ACORP számítógépház család tagjai kifinomult vonalvezetésű, különleges designnal rendelkező, könnyen szerelhető termékek, amelyek rendelkeznek CE és MEEI minőségi tanúsítvánnyal is.

Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu

P4, PIII házak,
széles design választékban,
előlapi USB porttal !
300/400 Wattos ATX-es tappal,
Eszköz nélkül szerelhető !

COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu


84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD gyártás...
...együtt a VTCD-vel az
új évezredben is!
Kompakt szolgáltatás • Kompakt technológia •
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
A Videoton csoport tagja
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Tel.: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu

KONZOL KALAUZ

Némi meglepetést jelenthet ez a cikk, hiszen a PC-k és a konzolok világa között hosszú ideig nagyon is éles, sokak által átjárhatatlannak minősített határvonal húzódott. Az Xbox bejelentése azonban alaposan felkavarta a kedélyeket, és vadabbnál vadabb találgatásokat indított útjára. A Microsoft első játékkonzolja persze már önmagában is figyelemreméltó jelenségnek számít, de a körülötte zajló események kapcsán jól jöhet egy kis áttekintés. A Next-generation gépek ismertetése előtt azonban nem árt megismerni a konzolpiac sajátosságait sem.

Konzol biznisz. A konzolos üzleti modell igencsak eltér a PC-n megszokottól. Először is, magát a hardvert kizárólag egyetlen cég gyártja és forgalmazza, de ami még meglepőbb, különösen a kezdeti időkben tetemes veszteséggel. A magyarázat igen egyszerű: a szoftverek eladásához létre kell hozni egy vásárlói bázist, méghozzá a lehető leghamarabb. Ezért aztán a gyártó még arra is hajlandó, hogy az előállítási költségnél is alacsonyabb áron vezesse be a hardvert a piacra. Idővel persze a gyártás a technológiai fejlődésnek köszönhetően egyre olcsóbb lesz, és a konzol pár éves életciklusának vége felé a kezdetinél alacsonyabb ár mellett is lehet már nyereséget termelni. Az igazi nagy pénz azonban nem itt van, hanem a szoftverek eladásában.

A konzolos szoftverfejlesztők két táborra oszthatók; a legfontosabb szerepe az anyacég tulajdonában lévő (first party) csapatoknak van. A gyártónak ugyanis valahogy biztosítania kell az induló szoftverválasztékot, és erre a legjobb módszer, ha saját maga gondoskodik ennek elkészítéséről. Így elkerülheti azt, hogy ellenőrzésén kívül eső cégektől függjön konzoljának sikere; és a tetejébe a first party programok eladásából származó összes bevétel is a saját kasszájába fog vándorolni. Nem ritkán ezek a programok lesznek aztán a legjobb, leglátványosabb és legsikeresebb játékok egy-egy konzolra. A first party nagy királya még mindig a Nintendo - a cég konzoljaira megjelenő programok túlnyomó része házon belüli fejlesztés. Fontos tudni még, hogy a first party programok kivétel nélkül exkluzívak, azaz egyetlen konkurens konzolra sem készítik el őket.

Az önálló szoftvercégek (third party) programjai képviselik a másik kategóriát, és bizony manapság ők a legsikeresebbek a játékfejlesztői bizniszben. Az ok egyszerű: a konzol az ezredforduló egyik legnépszerűbb és legelterjedtebb szórakoztatóelektronikai terméke, minek következtében egy konzolos játéknak több millió potenciális vásárlója van. És egy konzolt - a PC-vel ellentétben - kizárólag azért tart valaki, hogy játékra használja, ezért aztán még a kifejezetten gyenge konzolos programok is rendre több százezres eladásokat produkálnak. Egy PC-s játék ellenben félmillió példánynál már bestsellernek számít, az egymilliót pedig jó, ha évente fél tucat játék - Diablo II, SIMS, Age of Kings - képes túllépni.

A játékfejlesztő stúdiók motivációi tehát egyértelműek, de ennél is jobban fest a helyzet a konzolgyártók számára. A fejlesztés lehetőségéért ugyanis jogdíjat kell fizetni, méghozzá igen magasat. Az összeg általában a kb. 45-50 dolláros eladási ár igen jelentős része, 3-10 dollár körül mozog. Ez azt jelenti, hogy egy két-háromszázezer példányban eladott játék után a gyártónak csaknem egymillió dollár üti a markát - és ezért a világon semmit nem kell csinálnia. Most pedig lehet kapaszkodni: 2001 első felében a Sony PSX1-re és PS2-re több mint 50 millió játékot adtak el a kábé 450 szoftvert tartalmazó kínálatból. Ha ez mind third party program lenne, a cég bevétele akkor is legalább 250 millió (!) dollárra rúg, és ráadásul ebben nincs benne a karácsonyi időszak - márpedig az éves eladásoknak aránytalanul nagy része jut erre az alig egy hónapra.

De még mindig nincs vége, ugyanis a konzol anyacége lehetővé teszi másoknak is a kiegészítők gyártását, szintén jelentős licencdíjakért. Továbbá ő maga is buzgón árusít mindenféle perifériákat, amelyek haszonkulcsa igencsak átfordul a negatív tartományból a pofátlanul magasba. A kiegészítők listája pedig azért egész tisztességes: kontrollerek, S-videó kimeneti kábelek, joystickek, kormányok, memóriakártyák, fénypisztolyok... És napjainkban érkezik a modem, a winchester, a DVD-távirányító és az egyéb nyalánkságok is. Azt meg persze egyetlen gyártó sem veri nagy dobra, hogy a konzol dobozában mindössze egy standard TV-kábel és egy darab kontroller található.

A piac bevételei tehát óriásiak, és egy sikeres konzol gyártójának a haszna is igen tisztességes. Más kérdés, hogy a befektetés is ezzel arányos mértékű, hiszen párszázezer eladott konzollal nem lehet milliós játékeladásokat produkálni, nem beszélve a fejlesztés és a marketing költségeiről.

Fekete doboz. Szigorú értelemben véve minden konzol számítógépnek tekinthető, ugyanakkor korlátozott felhasználási lehetőségeik miatt nem szokás őket egy kalap alá venni a PC/Mac által képviselt személyi számítógép kategóriával. Akad azonban még egy fontos különbség is, hiszen a hardver egyetlen célhoz, a játékok futtatásához van igazítva. Már a bemeneti eszközök is erre utalnak, de az igazán érdekes dolgok a konzol belsejében találhatók.

Talán a legfontosabb különbség egy PC-hez képest az, hogy a gyártósorról lejövő összes konzol egyforma: ugyanolyan processzor, grafikus rendszer és háttértár található bennük. Így aztán a gépet meghajtó operációs rendszer feladatainak egy részét, a kismilliófle hardver különbségeinek API-n keresztül való elrejtését kapásból elhagyhatjuk. A konzolnak emellett csak egyféle szoftvert kell futtatnia: játékokat, és abból is egyszerre csak egyet - tehát a multitasking és annak összes velejárója is szükségtelen. Nem kell az erőforrásokat megosztani, memóriaterületeket menedzselni és illegális műveletektől védeni, ugyanakkor az egyes alkalmazások teljesen szabad kezet kaphatnak. Maga a hardver természetesen a játékok igényeihez van igazítva, ami manapság elsősorban a gyors és látványos, 3D-s grafikát jelenti.

A konzolos játékprogramok is igen sokban különböznek PC-s rokonaiktól. Egy konzol tulajdonosa általában kikapcsolódásra vágyik, és nem valami nagyon komoly, már-már munkának minősíthető szellemi erőfeszítésre. Éppen ezért a szoftvereknek alapvetően egyszerű és könnyen megszokható irányításra, nagyon szórakoztató és kis adagokban is élvezetes játékmenetre kell épülniük. Egy konzolos játékot a nappaliban, a TV előtt, fotelben ülve szokás játszani, nem íróasztalnál ülve, egérrel és billentyűzettel. Sok fejlesztőnek okoz gondot a váltás a két platform között, és még sajátosabb a játékok portolása. Ez azonban korántsem olyan nagy ritkaság, mint azt hinnénk, ugyanis mindkét irányú konverzióra rengeteg példa akad. PC-re is megjelent például a Final Fantasy több része, a Turok, a Shadow of the Empire, hogy csak a népszerűbbeket említsem. Konzolos verziója készült a Quake3-nak, az Unreal Tournamentnek, a Tomb Raidernek, de még a Command & Conquernek és a Dune2000-nek is. Mostanában jelent meg a Giants, és vadul készülnek olyan programok, mint a Deus Ex vagy a Black and White. Sőt, például a Quake3 Dreamcast verziója lehetővé tette az internetes játékot, méghozzá akár PC-s játékosok ellen is. A konzol és a PC közötti határok elmosódása tehát már jó ideje megkezdődött, de a téma senkit sem foglalkoztatott igazán az Xbox bejelentéséig.

Playstation2. A legidősebb új generációs konzol fejlesztése hosszú éveket vett igénybe, és 2000 első felében jelent meg Japánban, majd kb. fél évvel később az Egyesült Államokban. Magát a megjelenést is halasztották valamennyit, de a konzol indulásával kapcsolatban messze nem ez volt az egyetlen fennakadás. A különleges gyártástechnológia miatt a konzol grafikus chipje nagyon rossz kihozatallal készült (azaz a selejt aránya nagy volt), és emiatt az ellátás igencsak akadozott a kezdeti időkben. A Sony végül külön gyárak beindításával került ki ebből a helyzetből, nyilván jelentős költségek árán. További gondot okozott néhány tervezési és gyártási hiba az első szériás konzolok esetében - de az igazán nagy bajok nem a hardveroldalon voltak. A PS2 megjelenésekor ugyanis a Sony szinte egyetlen kiemelkedően jó játékot sem tudott felmutatni, amelyik eladta volna a konzolt, sőt a kezdeti felhozatal a grafikai oldalon egyáltalán nem volt egyértelműen jobb a Dreamcasténál. Furcsamód a PS2 mégis egész jól fogyott, kezdetben a fanatikus rajongók és a technikai újdonságokat kedvelő vásárlók gyakorlatilag folyamatosan üresen tartották a boltok polcait. Annál aggasztóbbak voltak viszont a szoftver/hardver eladási mutatók, átlagosan kevesebb, mint két szoftver jutott egy konzolra. Egyes elemzők szerint ennek oka a PS2 DVD lejátszási képessége volt - olcsó, egyéb célokra is használható házimozinak remekül megfelelt.

A kezdeti nehézségek ellenére mára jelentősen megváltozott a helyzet. Másfél év alatt csaknem húszmillió PS2-est adtak el világszerte, és 2001 második felére végre beértek az igazán húzós fejlesztések is. Sorra jelentek meg olyan, már-már hisztérikus várakozással övezett játékok, mint a Gran Turismo 3, a Metal Gear Solid 2 vagy a Final Fantasy X. Ezek a programok nagy szerepet játszanak a PS2 grafikai képességeinek csillogtatásában is, de nem csak ezért arattak nagy sikert, mint ahogy az ICO, a Devil May Cry, vagy éppen a töméntelen Év Játéka címet elnyert Grand Theft Auto 3 sem. A szoftverkínálat pedig úgy általában is húzós, a több száz program között már szinte mindenki találhat kedvére valót.

A PS2 hardvere talán a legösszetettebb az összes konzol közül. A tervezők a számítási feladatokat két fő komponens között osztották el: az Emotion Engine nevű CPU felelős a programok futtatásáért, ide tartoznak a különféle fizikai szimulációk és a mesterséges intelligencia, de ez a lapka látja el a T&L funkciókat is. Az így generált grafikai adatok feldolgozását és megjelenítését a Graphics Synthesizer végzi, az I/O chip pedig egy MIPS 3000-es processzor - mivel ez megegyezik a Playstation CPU-jával, ezért a PS2 képes a kistestvér szoftvereinek futtatására is. A hangchip 48 csatorna kezelésére képes, az adatokat DVD-ROM meghajtóról lehet beolvasni. A hatalmas procikkal zsúfolt alaplapon szinte elvész a 32 MB RAMBUS memória, amely 400 MHz-en ketyeg.

Az EE, a gép lelke, igazi chip-szörnyeteg. A 300 MHz-es módosított MIPS R4000-es processzort a Toshiba tervezte és gyártotta, és valami egészen döbbenetes számítási kapacitással rendelkezik. A CPU két integer és egy lebegőpontos egysége egyaránt képes SIMD feldolgozásra is (mint az MMX és SSE a PIII-ban), és 8/16 K L1 cache segíti őket (adat/utasítás). Ugyanezen a lapkán, de külön funkcionális egységként található még két 128 bites lebegőpontos koprocesszor, a Vector Unit 0 és 1, amelyek összetett belső buszrendszeren keresztül kommunikálnak a CPU-val és egymással. A VU0 kétszer 8K, a VU1 pedig kétszer 16K gyorsítótárral is rendelkezik (adatok és utasítások számára), valamint többek között 5-5 lebegőpontos műveletvégző egységgel. A CPU emellett tartalmaz egy MPEG2 dekódert és egy 10 csatornás DMA vezérlőt, amelynek segítségével az egyes komponensek a CPU terhelése nélkül képesek a memória elérésére. A RAM-hoz egy kétszer 16 bites, 3,2 GB/sec sebességű busz csatlakozik.

Az EE programozása kódert próbáló feladat, és ezt az igazán nagy kaliberű PS2-es játékok elhúzódó fejlesztése is alátámasztja. Gyakorlatilag minden egyes részegységet külön kell kezelni, és működésüket igen gondosan össze kell hangolni. Az egyes processzorok gyorsítótárai ugyanis parányiak, és

hiányzik a PC-kre jellemző nagy L2 cache - így a chipen belül tartott adatokkal dolgozni reménytelen. A viszonylag gyors RAMBUS memória és a sok belső busz e helyett a folyamatosan betöltött adatok feldolgozását és azonnali továbbadását támogatja, ám a rengeteg kis adatáramlás összehangolása igen sok kísérletezést és mérést igényel. Mi sem mutatja jobban ennek a feladatnak a bonyolultságát, mint a PS2 teljesítményanalizáló rendszer eredményei a GT3-ra: a Sony legjobb kóderei által produkált játék az EE összes belső buszát csak kb. 25%-osan használja ki. A játék vezető programozója szerint azonban ennél több teljesítményt kicsikarni már aránytalanul nehéz munka, és egyszerűen nem éri meg a ráfordítást. A programozási nehézségekért cserébe azonban az EE elképesztő rugalmasságot nyújt; például lehetséges T&L-re használni mind az FPU-t, mind a VU0-t és a VU1-et. A rendszer ilyenkor képes elérni (megfelelő feltételek mellett) a reklámozott 66 millió poligon/másodperces teljesítményt - de

ilyenkor gyakorlatilag nem marad erőforrás semmiféle játék futtatására. Az általános felosztásban az FPU és az integer egység a programkódot futtatja, a VU0 fizikát, ruha- és hajszimulációt végez, a VU1 pedig a T&L feladatokat látja el. Értelemszerűen ilyenkor a grafikus teljesítmény jelentősen lecsökken - de a rendszerben gyakorlatilag soha nincs kihasználatlan számítási kapacitás.

A PS2 másik fontos processzora, a GS is figyelemre méltó alkotás. A 147 MHz-es chip ugyanis beágyazott DRAM-ot tartalmaz, amelyet elképesztően széles, 2560 bites buszon tud elérni, 48 GB/sec sebességgel. A döbbenetes sávszélesség kiszolgálására 16 pixel pipeline szolgál, azonban ezek közül csak minden második képes textúrázni. Ilyenkor tehát a 2,4 gigapixel/sec körüli fillrate a felére csökken; multitextúrázásra pedig a chip nem képes. Multipass renderelésre azonban van lehetőség, és a sávszélesség miatt ez nem jár olyan súlyos következményekkel, mint a PC-s videokártyák esetében - azonban a geometriát minden újabb menethez újra ki kell számoltatni, azaz ilyenkor a poligonszám feleződik. Persze nincs szükség arra, hogy minden poligonra akár csak egyetlen textúra is kerüljön, de ez a látványra nincs valami jó hatással. Ráadásul a multipass rendereléshez a GS viszonylag kevés módszert kínál a frissen kiszámított, és az előző menetben a frame bufferbe kiírt pixelek összeblendelésére - így jelentősen lekorlátozza a lehetséges multitextúra-effekteket (például nincs valós bump mapping).

Még súlyosabb hiányossága azonban a GS-nek a beágyazott videomemória mérete, ami mindössze 4 MB. Ebből a TV-n használható 640*480-as felbontás, 32 bites színmélység és Z-buffer mellett alig 2 MB marad a textúrák számára, ami igen kevés. Ráadásul a GS hardveresen szinte semmiféle tömörítést nem támogat; egyedül saját palettával rendelkező 4 és 8 bites textúrák használatát teszi lehetővé. A végső csapás pedig az EE-hez vezető busz sebessége, amely mindössze 1,2 GB/sec (64 bit, 150 MHz) - így a memória tartalmát renderelés közben folyamatosan cserélgetve sem lehet komolyabb mennyiségű textúrát használni. Arról nem is beszélve, hogy a megjelenítendő transzformált és bevilágított geometriának is ezen a buszon kell utaznia, és megint csak rengeteg programozói munkára van szükség a maximális teljesítmény kicsikarásához. A szegényes, sokat ismétlődő textúrák általános jellemzői még a legjobban megírt PS2-es játékoknak is, bár a hatalmas belső memóriasáv-szélességgel a GS rengeteg, máshol nem használható effekttel valamelyest kompenzálhatja ezt a hátrányát.

A perifériák terén a PS2 a szinte standardnak számító force feedbackes kontrollerek és memóriakártyák mellett rendelkezik néhány újdonsággal. USB és Firewire portok, PCMCIA kártya foglalat, a közeljövőben érkező winchester és persze az internet; bár sem az analóg modem, sem az ethernet nincs beépítve az alapgépbe. Sok kritika érte még a konzolt a viszonylag rossz minőségű videokimenete miatt, ráadásul külön kiegészítő nélkül csak két kontroller csatlakoztatható hozzá.

Összességében a PS2 elképesztő technológiai színvonalat képvisel, és nagyon komoly nyers teljesítménnyel rendelkezik; azonban néhány súlyos hiányossága és nehéz programozhatósága miatt sokáig kihasználatlanul maradtak képességei. Az utóbbi idők játékai már jobb grafikai minőséget képviselnek - ugyanakkor a jó játékhoz nincs sok köze a textúrák méretének, és a nagy piaci részesedés is igen sok fejlesztőt csábított a platformra, minden programozási nehézség ellenére.

Gamecube. Míg a Sony a PS2-ről időről időre kiszivárogtatott kisebb nagyobb részleteket, a Nintendo új konzoljával kapcsolatban igen sokáig teljes titokban tartott szinte minden információt. Az első részleteket aztán 2000. nyarán ismerhette meg a közönség, ugyanakkor bizonyos információk továbbra is csak a fejlesztők számára elérhetők.

A konzol tavaly szeptemberben debütált Japánban, majd november elején Amerikában, szinte pontosan egy időben a nagy konkurenssel. Természetesen ez a gép is csúszott valamennyit, bár a Nintendo mindent megtett a PS2 emlékezetes gondjainak kiküszöbölésére, sőt még nagyobb induló raktárkészlet felhalmozására is ügyelt. Egyvalamit azonban ez a cég sem tudott elkerülni: a Gamecube igen kevés programmal startolt, alig több mint egy tucatnyival az amerikai megjelenés idején (Japánba tehát még kevesebb jutott).

Ráadásul a nagy durranásnak szánt Luigi's Mansion sajtóvisszhangjára nem éppen a harsány lelkesedés a megfelelő kifejezés - ennek köszönhetően a szigetországbeli fogadtatás is elmaradt az elvárásoktól. A novemberi bevezetés idejére azonban sikerült elkészülni még egy húzósabb programmal, méghozzá meglepő módon az európai Factor 5 Star Wars: Rogue Leaderével. Furcsamód azonban az eladási listákon mégsem ez a játék jár az élen, hanem a Super Smash Brothers Melée, amelyben szinte az összes klasszikus Nintendo figura szerepel. Ez is azt igazolja, hogy a Nintendo vitathatatlanul első a first party fejlesztésekben; a most kapható játékok nagy része is házon belül készült. A jövő évre pedig

már több komoly, a konzolt eladni képes játékot ígérnek, például a Rareware új Starfox játékát; ugyanakkor szinte semmi hír nincs a legnagyobb játékfejlesztőnek tartott Shigeru Miyamoto Mariójának Gamecube-os debütálásáról, és az új Zelda játék is a fejlesztés korai szakaszában jár még. Márpedig a Nintendo64 legnagyobb sikerű, a maguk idejében forradalmi újításokat tartalmazó játékainak folytatásai szinte biztosan méltók lesznek a várakozásra, de félő, hogy csak a második generációs GC programokkal érkeznek majd meg.

A Gamecube felépítése meglehetősen egyedinek mondható. A PS2-höz hasonlóan a számítási feladatok ezúttal is két processzor között oszlanak meg - de a Nintendo konzoljában ezeken kívül már csak 3 RAM chip található. Ez a kompakt, hatékonyságra kihegyezett design az egyes elemek belső felépítésére is jellemző, és ennek köszönhetően a Nintendo a PS2-nél és az X-boxnál egy százassal olcsóbban, mindössze 199 dollárért árulja konzolját. Sokat segít ebben az is, hogy a Gamecube-ot kizárólag játékra szánják; nem kell tehát felkészíteniük DVD-lejátszás, internetböngészés és hasonló feladatok ellátására. Ráadásul állításuk szerint még némi hasznot is képesek realizálni a hardvereladásokból, azaz a befektetéseik jóval hamarabb megtérülhetnek, mint a Microsoft vagy a Sony esetében.

A Gekko névre hallgató CPU egy enyhén módosított 485MHz-es PowerPC 750CXe/G3 - tehát az Apple gépekben használt processzorok rokona, melyet az IBM gyárt. A chip két integer és egy 64 bites lebegőpontos egységet tartalmaz, valamint 64K L1 és 256K L2 cache is belefért a mintegy 21 millió tranzisztorba. Mivel azonban réz alapú, 0,18 mikronos gyártástechnológiával készül, ezért viszonylag kis méretű, és kevés hőt is termel. Noha teljesítménye a konkurens CPU-kkal összevetve nem éppen versenyképes, kedvező árával és paramétereivel tökéletesen megfelel a Nintendo céljainak.

A GC másik chipje gondoskodik minden másról: a grafika, a hang, a memóriakezelés, a be- és kimeneti eszközök vezérlése mind a Flipper feladatai közé tartozik. A szintén 0,18 mikronos csíkszélességű, 162 MHz-es processzor összesen 51 millió tranzisztort tartalmaz, és a Silicon Graphics ex-mérnökei által alapított ArtX tervezte. Ezt a céget egyébként 2000. közepén megvásárolta az ATi, így a kanadai cég minden eladott Gamecube-on keres pár dollárt. A Flipper legfontosabb feladata a 3D-s grafikai feladatok ellátása; ehhez rendelkezik egy T&L egységgel, amely a GeForce sorozathoz hasonlóan rögzített funkciós, tehát nem programozható. További hátránya, hogy nem képes csontváz-animáció gyorsítására sem, így az ilyen jellegű feladatokat a Gekko kénytelen szoftveresen kiszámítani. Ennek ellenére a geometriai feldolgozó-képesség egyáltalán nem rossz, bár a Nintendo által nyilvánosságra hozott adatok (12-14 millió poligon/sec) igencsak konzervatívnak tűnnek. A magyarázat az, hogy ezek az értékek nem a legoptimálisabb esetekre, hanem több fényforrást és textúrát is használó jelenetekre érvényesek. A feldolgozott geometriát a Flipper négy pixel pipeline-ja veszi aztán kezelésbe, amelyek felépítése és működése jelentősen eltér a megszokottól. Először is, a textúrázó egységek száma ebben a chipben is viszonylag alacsony, viszont működésük valahol félúton van a PS2 "fapados" megoldása és a mai videokártyák pixel shaderei között. A TEV névre hallgató egység képes akár 8 textúraréteg összetett kombinálására is, ezáltal igen összetett effekteket produkál (például a bump mapping is szerepel a képességei között). Pontos felépítésével kapcsolatban a Nintendo azonban kifejezetten szűkszavúnak mondható.

További érdekesség, hogy a Flipper is tartalmaz beágyazott memóriát, méghozzá 1T-SRAM-ot: ez a különleges technológia a MoSystől származik, és valójában igen alacsony késleltetési idejű DRAM-ot jelent. Ebből 2 MB szolgál a backbuffer és a Z-buffer tárolására, tehát a chip ebbe a belső RAM-ba renderel, melyhez gyors, 7,8 GB/sec sávszélességű busz vezet. A kész frame ezután a külső memóriában található frontbufferbe kerül - ennek alacsonyabb sebessége is bőven elegendő a megjelenítéshez. A chipben van még 1 MB memória a textúrák számára is, ami elsőre igen kevésnek tűnik - csakhogy a Flipper igen erősen támaszkodik az S3TC textúratömörítésre. Ezt a kis belső cache-t 32 önálló blokk építi fel, 10,4 GB-os sávszélességgel érhető el; és a kezelése teljesen automatikus. A chip ugyanis a T&L egységen átmenő poligonok alapján magától tölti be ide a külső memóriából a szükséges textúrákat, és a kitömörítés csak egy-egy texel lekérésekor történik meg. A Flipper emellett támogat FSAA-t is, bár némi teljesítménycsökkenés mellett; 2, 4, 3 és 7 mintás multisampling antialiasingre képes.

A Flipper tartalmazza a GC memóriavezérlőjét is, a 24 MB 1T-SRAM 2,6 GB/sec sávszélességgel érhető el. A Gekkóhoz egy másik, feleekkora sebességű busz vezet, ami a méretes L2 cache-sel kiegészítve tökéletesen megfelel a CPU kiszolgálására. Marad tehát 1,3 GB/sec a Flippernek a textúrák betöltésére, ami az 1:4-es arányú tömörítést is figyelembe véve megint csak bőségesen elegendő.

Még mindig nincs vége a funkcióknak; az audio feladatokért felelős egység is ezen a lapkán található, mégpedig egy Macronix digitális jelfeldolgozó processzor (DSP). Viszonylag szerény képességekkel rendelkezik, 48 3D-s csatornát támogat. Külső, dekóderrel rendelkező erősítőre kötve a szoftverek képesek térhatású hang támogatására is (Dolby Pro Logic II), de maga a chip túl gyenge a valós idejű dekódoláshoz. Különös módon a GC tervezői az audio céloknak is szenteltek egy külön memóriát a konzolban: a 16 MB-os A-RAM azonban mindössze 81 MB/sec sebességgel érhető el. Folyamatos zenelejátszáshoz azonban ez is elegendő, és bármilyen más, nagy sávszélességet nem igénylő felhasználás is lehetséges. A Flipper kezeli a fentieken kívül a konzol I/O egységeit is: két saját szabványú soros és egy párhuzamos portot, a kontrollereket, valamint a mini-DVD meghajtót. Utóbbi 1,5 GB kapacitású, és elsősorban a kis helyigénye fontos a Nintendo számára. További helymegtakarításként a tápegység D/A átalakító része külső házban található. A Gamecube architektúrája tehát nagyon letisztult; inkább a hatékonyság és a kis helyigény volt meghatározó, mint a nagy teljesítmény. Ennek ellenére a konzolnak sem képességek, sem sebesség szempontjából nem kell szégyenkeznie, és ami szintén nagyon fontos: igen könnyű fejleszteni rá. A Nintendo nagyon hamar el tudta látni a programozókat minden eszközzel, ami a magas szintű nyelveken (pl. C, C++) való programozáshoz szükséges, és az egyszerű felépítésű hardver igen sok mikromenedzselési és optimalizálási feladatot is teljesen automatizálva végez. Ennek fényében meglepő, hogy még mindig igen kevés szoftver érhető el erre a platformra; de könnyen lehet, hogy ez a közeljövőben igencsak megváltozik majd.

Xbox. Egy anekdota szerint a zöld Xbox logó az első skicc felvázolásához használt jelölőfilcnek köszönheti eredetét. A Microsoft első konzoljának ötlete alighanem a PSX1 elsöprő sikere, és a PS2 bejelentése után született meg; az indokok között pedig a már felvázolt konzolpiaci (pénzügyi) sajátosságok, és a Sony, mint potenciális veszélyforrás egyaránt szerepelt. A DVD-lejátszásra, internetezésre, online vásárlásra egyaránt képes konzol ugyanis új bevételi forrást is hozott magával a piacra: a szolgáltatásokat. A nappalin, és nem a dolgozószobán keresztül igyekezett meghódítani a háztartásokat, és így a PC-piacot kézben tartó Microsoftra nézve közvetett fenyegetést jelentett.

Mindezek fényében tökéletesen logikus lépésnek számít a cég belépése a konzolpiacra, ennek ellenére a szakmát szinte sokkolta a hír - pedig már hetekkel a bejelentés előtt (GDC 2000. március 9) tele volt a net a pletykákkal, még az Xbox név is kiszivárgott. Volt, aki egyenesen blöffnek tartotta a bejelentést, és ezen nem segített, hogy a MS szinte semmi konkrétumot nem tudott felmutatni az első hónapokban a lelkes cégvezetőkön és GF2 techdemókon kívül. Az első hardver "specifikációk" - Intel PentiumIII-as processzor, Nvidia grafikus chip, winchester - alapján pedig sokan egyszerű PC-t láttak benne, és ezt a hitet a szoftveres oldal, a DirectX8 és Windows 2000 alapú rendszer csak tovább erősítette. A Microsoft valódi szándéka viszont kezdettől fogva egy igazi, versenyképes konzol létrehozása volt, de a PC-ből ismerős hardverkomponensek alkalmazása alaposan megzavarta a közönséget. Viszont több szempontból is remek ötlet volt: jelentősen lerövidítette a szükséges fejlesztési időt, hiszen az alkatrészek már vagy készen voltak, vagy meglévő hardverre épültek. Ez egyszerűbb, bejáratott gyártástechnológiát is jelentett, valamint ismerős környezetet a szoftverfejlesztőknek - erre mind szükség is volt, hogy az Xbox 2001. őszére piacra kerülhessen. A konzol körüli események egyébként a Microsoftra igencsak jellemzők mind a mai napig. Már a fejlesztés indítását gigászi befektetések kísérték; az Nvidia például 200 millió dollárt kapott a grafikus rendszer és az alaplapi chipkészlet kifejlesztésére, és emellett részesedést minden eladott konzol után.

A fejlesztőcégek körében az Xbox általában pozitív reakciókat váltott ki, mindenki érdeklődésének adott hangot - ugyanakkor érezhető volt, hogy egyelőre a kivárásra szándékoznak építeni. A Microsoft tehát itt is bevetette két legkomolyabb érvét, a nagyon sok pénzt és a befolyást, majd nekilátott a toborzásnak. Már rögtön 2000. júniusában sikerült is

megrázniuk a PC-s játékvilágot, amikor egyszerűen megvásárolták a Bungie-t; a cég 1999. elején bejelentett akciójátéka, a Halo az egyik legkomolyabb érdeklődéssel kísért fejlesztésnek számított. Az OpenGL alapú engine-t szinte teljesen újra kellett írni az Xboxhoz, és az online sajtó egy része emiatt szinte azonnal temetni kezdte a játékot. A MS azonban a reakciókkal mit sem törődve folytatta kampányát, és szeptemberben egy egész sor PC-s fejlesztő jelentette be elkötelezettségét az Xbox mellett; a listán olyan nagy nevek is szerepeltek, mint Peter Molyneux Lionheadje, vagy az X-wing sorozatról elhíresült Totally Games. Októberben az Oddworld Inhabitants váratlanul meghúzta a vészféket, és a PS2-t otthagyva a Microsofthoz pártolt exkluzív szerződést kötve az elkövetkezendő négy (!) Oddworld játékra.

A Sony konzoljával kapcsolatos fejlesztési nehézségeket említve magyarázatként a csapat csúnya marketingháborút robbantott ki a két cég között; a Sony odáig is elment nyilatkozataiban, hogy biztosra vette az Xbox bukását.

A MS emellett tovább folytatta a fejlesztők begyűjtését: decemberben megvették a Digital Anvilt, és sikerült megnyerniük az Electronic Artsot is az ügyüknek. A nagy konzolos cégek, mint a Square vagy a Konami azonban egyelőre még csendben maradtak – 2001. január végén viszont váratlan fordulat következett be. A Sega, súlyos pénzügyi veszteségei miatt, a Dreamcast gyártásának végső leállí-

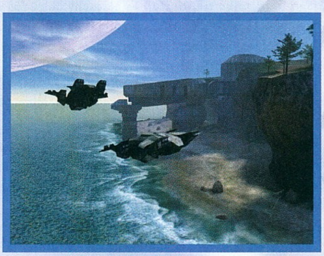
tása mellett döntött; és ennek következtében bejelentette a cég teljes átállítását a szoftverfejlesztésre. A korábban négyszereplősre tervezett konzolpiac tehát hirtelen visszalépett háromra, és ez bizony igencsak a Microsoft kezére játszott. 2001. március végén pedig a Sega bejelentette, hogy 11 játékot fog készíteni az Xboxra, köztük olyan legendás programok folytatásait, mint a Shen Mue, a Jet Set Radio vagy a Panzer Dragoon. A Sega már vérbeli konzolos fejlesztőcégnek számított, és ez volt az első igazi biztosíték arra, hogy az Xboxra messze nem csak PC-s játékok átiratai fognak elkészülni. Mindez különösen sokat számított a tavaszi Tokyo Game Show-n, ahol egyébként több másik hagyományos konzolos cég játékait is bejelentették a szigetországban 2002. februárjára időzített induláshoz. Májusra elkészült a végső hardver, azonban a Microsoft még mindig adós volt az online multiplayer rendszer kidolgozásával, így több induló játékba ez az opció már nem kerülhetett bele. Az E3 vegyes eredményekkel zárult - mivel sok cég csak igen rövid ideje rendelkezett a fejlesztői készlettel, ezért a játékok teljesítmény- és stabilitásgondokkal küszködtek. Ennek ellenére a sajtó egy része kezdte kedvezőbb színekben látni az Xbox jövőjét.

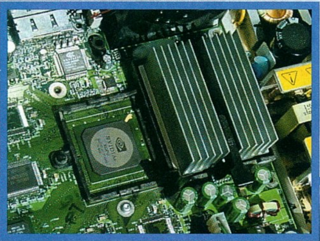
A konzol novemberi startjához közeledve az események egyre sűrűbben követték egymást, és megindult a marketingkampány is - erre a Microsoft 500 millió dollárt szánt. Augusztusban nyilvánosságra hozták a piacra dobáskor megvásárolható játékok listáját, szeptemberben viszont egy héttel elhalasztották a november 8-ra tervezett indítást. Októberben az online sajtó megtelt a nagyobb áruházakban található demo-konzolok fagyásairól szóló hírekkel; jellemző módon ennek is nagyobb volt a füstje, mint a lángja. A hiba a bemutató példányok kevesebb, mint 1%-át érintette, ráadásul nem hardveres eredetű volt: a demo szoftvereket fordították le rossz verziójú grafikus library használatával. Az esemény jó példa volt a közönség hangadói és a konkurens konzolok rajongói között igencsak elterjedt MS-ellenességre, de kevés volt az egyre őrültebb méreteket öltő várakozás (és Sasa) lehűtéséhez.

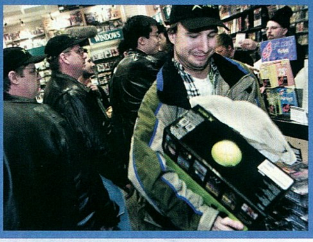
Aztán eljött a nagy nap, és a Microsoft nem kispályázott: a partihoz kibérelték a Times Square-t New Yorkban, és Bill Gates személyesen adta át az Xboxot az első vásárlónak, majd a Rock művésznevű pankrátorral és találomra kiválasztott érdeklődőkkel kipróbálta az egyes játékokat. A szoftverkérdés volt a második sarkalatos pont az Xbox indulásával kapcsolatban - és a Microsoftnak sikerült mindkét konkurensét felülmúlnia ezen a téren. A konzolra megjelent játékok között olyan nagy nevek szerepeltek, mint a Halo, a Dead or Alive 3, a Munch's Oddyssee, a Gotham Racing és az NFL Fever 2002; ezek közül általános vélekedés szerint messze a Halo volt a legjobb, igazi "system seller". Márpedig sem a Sony, sem a Nintendo nem volt képes sem ilyen kínálat, sem ilyen kaliberű játék megjelentetésére saját konzolja indításakor. Emellett a kezdeti szoftver/hardvereladási arányok is messze jobbak voltak a konkurensekénél, ami a bevételekre gyakorolt igen jó hatást. Az MS tehát nemcsak a gyors bukást kerülte el, de gyakorlatilag teljes sikert aratott, ráadásul már az első konzoljával.

Az Xboxra sokan a kezdetektől fogva úgy tekintettek, mint egy speciális, Microsoft logóval ellátott PC-re. Ez az elképzelés azonban igen távol áll a valóságtól, ugyanis éppen annyi köze van csak a számítógépekhez, mint bármelyik másik konzolnak. A PC-s eredetű alkatrészek felhasználásának igen jó okai voltak, de nem árt tudni, hogy - a winchester kivételével - az Xbox egyetlen komponense sem egyezik meg 100%-osan a személyi számítógépekben előforduló változataikkal.

A leglényegesebb különbség az Xbox és a PC-k között azonban nem ez, hanem a feladat, amelyet el-látni hivatottak. A PC általános felhasználású, szabadon bővíthető számítógép, míg az Xbox szigorúan rögzített, kizárólag játékok futtatására szolgáló célhardver. Ez már önmagában élesen elhatárolja őket egymástól egy sor változtatást lehetővé téve a konzollal kapcsolatban. A szoftveres oldallal kezdeném, ez adott ugyanis okot talán a legtöbb félreértésre. Először is, az Xbox az operációs rendszerét nem a winchesteren tárolja, hanem ROM-ból olvassa be. Ezt az teszi lehetővé, hogy a rajta futó módosított Windows 2000 kernel mérete az eredeti 12 MB-ról mintegy 28 K-ra (!!) csökkent; funkcionalitásának nagy részére ugyanis nincs szükség a konzolban. Ez a kernel rendelkezik egyébként felhasználói felülettel, ez a Dashboard, és olyan távol áll a Windowsétól, amennyire ez csak lehetséges. A zöld, vertex shaderre épülő menürendszert a RezN8 nevű animációs stúdió tervezte, és a konzol egyes paramétereinek vezérlésére szolgál. A kép és a hang formátumának beállítása, vagy az audio CD-grabbelés is itt megtalálható (egyes játékok közben ugyanis a winchesterre leszedett saját zenéinket is hallgathatjuk). A kernel 0-ás prioritással fut, de ugyanez jár a játékprogramnak is, amely tehát képes minden korlát nélkül elérni a hardvert. Szintén az alkalmazás tölti be magának az induláskor a szükséges libraryket a DVD-ről - nincs tehát dinami-







kus linkelés (DLL file-ok) sem. A DirectX 8 Xbox verziója sem egyezik meg a PC-s kiadással; ezt ugyanis egyetlen hardver konfig, az Nvidia XGPU és XMCP támogatására hegyezték ki. Ennek köszönhetően kevesebb kódot tartalmaz, és immár teljesen lefedi a grafikus chip képességeit is.

Az Xbox hardvere első pillantásra szintén egy PC-re emlékeztet, hiszen Intel processzor és GF3-rokon grafikus chip található benne. Alaposabban tanulmányozva azonban az általános konzolos felépítést követi a CPU / grafikus chip / audio chip elosztásban. Ezeket a feladatokat sorrendben az XCPU, az XGPU és az XMCP látja el, és a hangsúly - a Gamecube-hoz hasonlóan - itt is a grafikus chipen van.

Az XCPU egy Coppermine alapú módosított 733MHz-es PIII-as processzor; a lényeges különbség a 128 K-ra csökkentett L2 cache, ez alapján az online sajtó egy része Celeronnak minősítette. A lényeges különbség azonban itt is megtalálható, az L2 cache ugyanis 8 utas asszociatív felépítésű, tehát kb. 10%-kal gyorsabb kasztrált rokonainál. A processzor képességei - az x86-os utasításkészlet, a kevés regiszter, továbbá az MMX és az SSE által megvalósított SIMD feldolgozás - már ismertek, érdekesebb kérdés a MS döntése az Intel mellett és az AMD ellen. Minden bizonnyal a processzor kis mérete (9 millió tranzisztor) és alacsony hőleadása bizonyult a döntő érvnek, 2000-ben az Athlonnak ugyanis még nem volt ilyen felhasználásra alkalmas változata. Az Xbox belsejében uralkodó zsúfoltság és a többi komponens nagy hőtermelése miatt esett az aktív hűtés nélkül is elketyegő PIII-ra a választás, és feltehetőleg ezért kellett felezni a cache méretét is.

A több mint 60 millió tranzisztorból álló, 233 MHz-es XGPU joggal nevezhető a konzol lelkének. Az NV2A kódnevű grafikus magot és memóriavezérlőt magában foglaló chip lényegében egy módosított GF3 és az Nforce alaplapi chipkészlet IGP-jének kombinációja; és egyben az egyik legfontosabb architekturális eltérés a PC-hez képest. Az Xboxban ugyanis mindössze egyetlen memória található, a 64 MB 200 MHz-es DDR RAM, melyet 6,4 GB/sec sebességű busz köt össze az XGPU-val. Az Xbox tehát egységesített memóriát tartalmaz (UMA): itt található a programkód, a játék adatai, a 3D-s geometria, a textúrák, a hangeffektek - de itt van a frame buffer memória is, ahova a grafikus chip renderel. Ennek köszönhetően az adatokat nem kell duplikálni és egyszerre két helyen tárolni, továbbá a CPU is képes közvetlenül hozzáférni mind a textúrákhoz, mind a framebufferhez.

Eltűnik az AGP busz 1 GB/sec-es korlátja is. A 6,4 GB sebesség elsőre magasnak tűnhet, de csak amíg a másik két konzol központi RAM-jával vetjük össze; viszont mind a PS2, mind a Gamecube rendelkezik beágyazott framebuffer memóriával, amelyek már lényegesen gyorsabbak ennél. Továbbá a busz terhelése is sokkal magasabb az Xboxban, ám az XGPU fel van készítve minderre. A memóriavezérlő a GF3-ban debütált crossbar felépítésű 4*64 bites rendszer, kiegészítve egy DASP nevű áramkörrel. A ritka csúnya nevű Dinamikus Adaptív Spekulatív Preprocesszor feladata a CPU adatforgalmának figyelése; az elérések alapján igyekszik megbecsülni, hogy annak milyen adatokra lehet szüksége, és ezeket a busz üresjáratai során feltölti egy átmeneti pufferbe. Ennek segítségével a PIII által lefoglalható 1 GB/sec sávszélesség tovább csökkenthető, akár a 60%-ára is; bár a rendszer konkrét működése hétpecsétes titoknak számít.

Az NV2A-ról a GF3 ismeretében nem sok újdonságot lehet mondani. Négy pixel pipeline található benne, mindegyik két textúrázó egységgel és egyszeres loopbackkel rendelkezik (tehát a kimenet egyszer visszavezethető a bemenetre kiiktatva a multipass rendereléssel járó teljesítménycsökkenést). Mindegyiken található egy pixel shader, bár ezek funkcionalitása meghaladja valamelyest a DX8 által kezeltet - pontosabban, közvetlenebbül programozhatók. A multisampling FSAA támogatás is ismerős, akárcsak az early Z-check a takarásban lévő pixelek kiiktatására, és az occlusion culling a nem látható poligonok eltávolítására. A memóriasáv-szélesség optimális kihasználását biztosítja még a Z-buffer tömörítése, és az S3TC-támogatás is.

Az első ismert eltérés a GF3-tól a vertex shaderben található, ugyanis két ilyen egység került a chipbe, ezáltal a geometriai feldolgozás teljesítmény megduplázódott. Hivatalos és nem hivatalos források szerint is akadnak még apró, de jelentős eltérések a chipben, így az XGPU képességei túlmutatnak a GF3-on - ám a konkrétumokat illetően az Nvidia megint csak mélyen hallgat. A teljesítmény 932

Mpixel/sec, illetve 18 millió poligon/sec három fényforrás és két textúra használata mellett (optimális esetben pedig kb. 116 millió poligon/sec).

Az XMCP (Media and Communications Processor) 800MB/sec sebességű, az AMD-től licencelt Hypertransport buszon át kapcsolódik az XGPU-hoz, és képességeit tekintve sokban megegyezik az Nforce chipset hasonló nevű komponensével. Egyik legfontosabb funkciója az audio feladatok ellátása; ehhez több programozható DSP-t is tartalmaz. Képes 64 3D-s csatorna kezelésére, és ezekhez valós időben Dolby Digital térhatású hang dekódolására is, tehát nincs szüksége ilyen képességű külső erősítőre. Ebben a chipben található az ATA vezérlő, melynek feladata a DVD-ROM és a 8 GB-os winchester kezelése. Az I/O funkciók közé tartozik még az Ethernet szabványú hálózati port és az USB interface; utóbbival azonban az MS bedobott egy kis trükköt is. A kontrollerek illesztésére szolgáló port ugyanis nem szabványos kialakítású - ezáltal a Microsoft megakadályozta bármilyen PC-s USB eszköz csatolását az Xboxhoz (azokért ugyanis nem kap licencdíjat). Ezekre egyébként más perifériák is köthetők, ilyen például a DVD távirányító-érzékelője, amely a lejátszás engedélyezéséhez szükséges áramköröket is tartalmazza. Hamarosan érkezik az online hangkommunikációhoz szükséges periféria is, amely a billentyűzet hiánya miatt szükséges - utóbbi, valamint az egér ugyanis egyáltalán nem szerepel az MS tervei között, az Xbox és a PC közötti távolságot fenntartandó.

Érdemes még kitérnünk a winchesterre is, amelyet a Seagate és a Western Digital szállít a Microsoftnak. A rendszer a leggyakrabban használt játékoknak különít el három 700 MB-os partíciót, ezek a lassú DVD és a RAM közötti cache-ként szolgálnak. Fontos funkciója a játékállások elmentése, ezáltal kiváltja a memóriakártyát - így ha nem akarjuk magunkkal hordozni Halo karaktereinket, akkor megúszhatjuk a 20-30 dollár közötti költséget (amit egyébként nem tehetünk meg a konkurens konzolokon). Mivel minden játékra 4,5 MB jut, ezért egyéb tetszőleges adatok is elmenthetők, például a játék világában beálló tartós változások (RPG-kben nagy szerepe lehet). A CD audio grabbelésről már volt szó, a maradék hely felhasználási lehetőségeit pedig egyelőre homály fedi - alighanem az MS online stratégiájában jut majd szerephez. A winchester egyébként az Xbox talán legérzékenyebb komponense, és a konzoljuk ide-oda cipeléséhez szokott játékosoknak még okozhat kellemetlen meglepetéseket a jövőben, főleg, mert hosszú évekig kell majd kitartania.

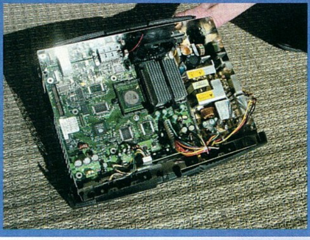
Az Xbox tehát nem annyira kiegyensúlyozott és hatékony architektúra, mint a Gamecube, és a PS2 nyers számítási teljesítményével sem rendelkezik. Viszont az XGPU grafikus képességei a mezőny legjobbjának számítanak, és a memória is tisztességes méretű. És ami nagyon fontos, a már régóta meglévő és ismert fejlesztői eszközök megléte miatt a játékok készítése viszonylag könnyedén mehet az Xboxon. Ugyanakkor adott a lehetőség a hardver közvetlen programozására is, ha valaki maximális teljesítményt akar kicsikarni belőle, márpedig előbb-utóbb biztos lesz ilyen. John Carmack szerint például a konzolos hardverből rögzített jellege miatt megfelelő programozással dupla teljesítményt lehet kihajtani; továbbá egyáltalán nem tartja kizártnak a Doom engine portolását, de ez már más téma.

Konzoltörténelem

A játékkonzolok a nyolcvanas évek közepén jelentek meg, nagyjából az első mikroszámítógépek (például a C64) sikerei után. A koncepció igen egyszerű volt: a dobozokban kizárólag játékszoftverek futtatására alkalmas, TV-re köthető számítógép lapult. Ennek az eredetnek ékes bizonyítéka volt az is, hogy az első 8 bites konzolok a Spectrumban is megtalálható ZX80-as processzorra épültek. Az alkalmazások leszűkítése lehetővé tette a kezelés leegyszerűsítését, így billentyűzet helyett megfelelt egy alig pár gombot tartalmazó kontroller is. A szoftverek memóriakártyákon (cartridge-eken) jelentek meg, megint csak a felhasználóbarát kezelést segítendő. A napjainkra szinte teljesen feledésbe merült Atari, a Nintendo és a Sega voltak az iparág első úttörői, és miközben a számítógépes játékipar a Commodore gépeket kinőve megkezdte átköltözését az IBM PC kompatibilis gépekre, átléptek a 16 bites gépekre (SNES, Sega Genesis).

A 32 bites konzolok megjelenése hozta meg az első viharos változásokat. A Sega Saturn CD-t használt ugyan adathordozónak, ezzel új lehetőségeket nyitott a fejlesztők előtt - ugyanakkor nehézkes programozása miatt jobbára kihasználatlan maradt. A Nintendo új gépének bevezetése pedig késett - és ebbe a piaci űrbe robbant bele 1994 végén a Sony Playstation. A szintén CD-s alapú gépet gyors MIPS processzora korrekt 3D-s grafikai képességekkel ruházta fel, és ez egészen új stílusú játékok megjelenéséhez vezetett. A Sony első konzolja letarolta a piacot, eddig több mint 70 millió példány kelt el belőle, és még mindig kapható PSOne néven. 1996-ban érkezett a Nintendo64 (válasz a 32 bitre), amiért az első napon ugyan sorban álltak japánban az üzletek előtt, de mégsem tudott versenyezni a PSX sikerével. Noha igen népszerű játékok születtek erre a gépre is, mégsem sikerült komolyabban elterjednie - így a Nintendo fennmaradásában alighanem nagy szerepet játszott a több mint 100 millió példányban elkelt Gameboy sikere is...

1999-ben aztán megjelent a Sega Dreamcast, amelyet már 128 bites masinaként reklámoztak (bár ez már tényleg túlzás). Mind a PSX, mind a PS2 számára komoly veszélyt jelentett, és a Sony bevételeinek már döbbenetesen nagy része származott a konzolos részlegből. A megfelelő marketing segítségével azonban a cégnek sikerült ellehetetlenítenie a konkurenciát, és a Dreamcast végül megbukott, a Sega pedig kivonult a konzol hardver piacról, és 2001-től már csak a szoftverfejlesztésre koncentrál.



Konklúziók. Az első érdekes kérdés az Xbox megjelenése kapcsán a PC-s játékokra való hatása volt. Az induló játékok alapján a Microsoft célja egy konzol, és nem egy speciális játék-PC készítése volt, és ezt maximálisan sikerült is elérniük. Ebből következően az Xbox nem fog gigantikus változásokat indukálni a PC-s piacon a jövőben, a két platform közötti határvonal valószínűleg nagyrészt a régi marad. Márpedig ezelőtt sem volt már olyan éles, mint régen, hiszen mindkét irányban voltak lépések, sor került már jó néhány konverzióra. A PC-s játékok Xboxra portolása azonban mindenképpen egyszerűbb feladat, mint mondjuk a PS2-nél volt, így alighanem sokkal több program átiratára számíthatunk a jövőben. Legalábbis átmenetileg; ugyanis aligha van sok konzoltulajdonosnak kedve PC-s játékokkal játszani, különben PC-t vett volna. Az extra bevétel reményében gyorsan átkonvertált programok aligha fognak nagyot kaszálni, és így egykettőre elveszik majd a fejlesztők kedvét az ilyen próbálkozásoktól. Kialakulhatnak viszont átmeneti stílusú játékok, amelyek mindkét platformon sikeresek lehetnek, de erre a feladat nehézsége miatt kicsi az esély. Még kevésbé valószínű, hogy Xboxos játékok árasztanák el a PC-s piacot; a fentiekből jól látható, hogy már csak a hardverbeli különbségek is eléggé jelentősek ahhoz, hogy kellőképpen megnehezítsék a portolást. A kontroller hiánya és a PC-s játékosok többségének maradisága újabb akadályt jelent, ráadásul a kalózkodás, és az amúgy is telített piac sem lelkesítő tényező.

Más a helyzet a konzolos piacon, ahol a "háború" egyelőre érdekesen alakul. Mind az Xbox, mind a Gamecube november második felében rajtolt, és az eladásaik gyakorlatilag fej-fej mellett haladtak; 2001-ben 1,3 millió Microsoft és 1,2 millió Nintendo konzol talált gazdára. Ezek az adatok megegyeznek a legyártott mennyiségekkel, ami nem véletlen. Létezik egy olyan, a technológiai újdonságokra érzékeny réteg, amelyik már régóta várt ezekre a konzolokra, és az első adandó alkalommal be is szerezték új kedvencüket. Számokkal nem tudok ugyan szolgálni, de okkal feltételezhető, hogy az USA-ban ez milliós nagyságrendet jelent; amíg ők nem jutottak hozzá a saját Xboxukhoz / Gamecube-ukhoz, addig gyakorlatilag olyan ütemben fogják venni a konzolokat, ahogy a gyártó szállítani képes a hardvert. Mindehhez jön még a karácsonyi vásárlási láz, hiszen mindkét konzol remek ajándék. Ennek köszönhetően a jelenlegi eladási adatokból felesleges bármiféle következtetést levonni, hiszen a kereslet egyelőre még magasabb a kínálatnál - az igazi próbatétel akkor kezdődik, amikor az átlagos vevőkre kerül majd a sor. A karácsonyi ajándékozási láz nyertese egyébként a PS2 lett, bár ebben egészen biztosan szerepet játszott a két vetélytárs korlátozott gyártási kapacitása is; míg a Sony a langyos év közbeni szezonban tisztes raktárkészletet halmozhatott fel. Alighanem jó néhányan azért kaptak tehát PS2-t karácsonyra, mert nem akadt az üzletek polcain más új generációs konzol. A másfélmilliós eladások ellenére azonban az USA-ban még mindig csak kb. 6-7 millió PS2 talált eddig gazdára, így itt a Sony előnye korántsem olyan jelentős.

A konzolok amerikai sikere alighanem a szoftverkínálaton fog múlni; a legcsábítóbb exkluzív programokkal lehet igazán megfogni a vevőket. A PS2 itt előnyben van, a kínálat már hatalmas, és a jövőt illetően is jók a kilátások a nagy felhasználói bázis miatt, hiszen ez jobb eladásokat ígér a fejlesztőknek. A Nintendo kissé nélkülözi a lendületet, hiszen a first party szoftverek még késnek, a külsős fejlesztők pedig nem tartoznak a cég erősségei közé. Az Xbox az eddigi legjobb indítást produkálta, ám a jó folytatáshoz itt is a megfelelő szoftverkínálatot kell biztosítani, a Microsoft viszont mind az ehhez szükséges pénzzel, mind pedig az elszántsággal rendelkezik. A már bejelentett játékok között viszonylag kevés a sikergyanús exkluzív program, ellenben akad néhány igen nagy név is; beavatottak suttogása szerint például a Panzer Dragoon könnyen a 2002-es év játéka lehet.

Az igazi megmérettetés a Microsoft számára egyébként Japán lesz; ezen a piacon egyedül az Xbox nincs még jelen, és bár a cég keményen készül a februári indulásra, a japán fejlesztésű játékokból még nem lehetett sokat látni. Ugyanakkor a hírek szerint sem a GC nem muzsikált túl jól a szigetországban, sem a főleg DVD-lejátszónak vásárolt PS2 - nem kizárt tehát, hogy a három gyártó itt is kiegyenlített küzdelemnek néz elébe.

Európa pedig máris Xbox-lázban ég, az igazán türelmetlenek a tengeren túlról igyekeznek konzolhoz jutni, a többiek pedig várják a márciusi startot. Kis hazánk sajnos nem számít ide, pedig a gyártás csaknem fele a sárvári Flextronics üzeméből származik - ahonnan egyébként egyelőre az amerikai piacra termelnek. Ennek ismeretében egyébként nem kizárt, hogy a MS gyártási nehézségeknek néz majd elébe a közeljövőben.

A távolabbi jövő még érdekesebb kérdés. A Sony a hírek szerint vadul dolgozik az ismét csak forradalminak ígért PS3-on, és a jelek szerint valójában nagyon is veszélyeztetve érzi piaci részesedését. A fejlesztők azonban végre kezdik kiismerni és kihasználni a PS2-t, és amíg ez marad a legnagyobb eladott példányszámú konzol, addig a szoftverellátás is biztosítva van. A Nintendo hosszú távban gondolkodik, és egyébként remekül elvan a Gameboy Advance eladásokból is, ha rosszul alakulnának a dolgok. A Microsoft pedig az Xbox rekordsebességű kifejlesztésével bizonyította, hogy aligha lesz szüksége 3-4 évre az Xbox2 elkészítéséhez sem. A cég egyértelműen a piac meghódítására tör, és az ilyesmit nem árt komolyan venni - szokásuk nem feladni az ilyen terveiket, elég csak az Internet Explorerre gondolnunk. Ugyanakkor ezen a piacon sokkal komolyabb ellenfelekkel néz szembe, és nyilvánvalóan nem lesz könnyű dolga. Az sem elhanyagolható tényező, hogy a vásárlók is sokkal boldogabbak három keményen versenyző gyártóval, mint bármelyikük egyeduralmával vagy akár az egyik cég kiesésével. Mindezek fényében alighanem izgalmas és érdekes jövő vár a konzolpiacra, és remélhetőleg ennek pozitív hatásait a PC is érezni fogja.

Laa-Yosh
laa-yosh@mail.datanet.hu

Michael Abrash

A fenti név a PC-s programozók körében amolyan élő legendának számít; nagy Fekete Könyvét például sokan alapműnek tekintik. Abrash az alacsonyszintű programozás és optimalizálás egyik legnagyobb szakértője, és az ő aktív részvételével készült el a Quake engine is - tehát ama kevesek közé tartozik, akik John Carmacket tanították ;). Pár éves kitérő után a Microsoftnak sikerült visszahódítania a számítógépes játékok világába, és Abrash már jó ideje az Xbox szoftveres csapatának egyik alappillére.

A létező leggyorsabb külső CD-író a Freecom-tól!

A Freecom külső meghajtók gyakorlatilag bárhol alkalmazhatók. Használhatók munkahelyen vagy akár haza is vihetők. A Parallel, USB, PCMCIA, FireWire és USB-2 kábelek segítségével - az akár 24x sebességű külső CD-írók - bármilyen PC-re, notebook-ra vagy Macintosh gépre csatlakoztathatók. Az íróknak SCSI és Combo változatuk is létezik.

Freecom Portable 24x10x40x

FREECOM TECHNOLOGIES

www.multimedia.hu

PixelView

WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

All-in-ComboTV 256

- 64MB Geforce2 VGA
- TV-tuner, TV-out
- MPEGII, Time Shifting

DV és D8 videoszerkesztő
FireWire IEEE 1394
MGI VideoWave szoft.
3 ki-és bemenet + kábel

GeForce3 Ti200 és
GeForce2 MX400

HÁZI MULTIMÉDIA STÚDIÓ

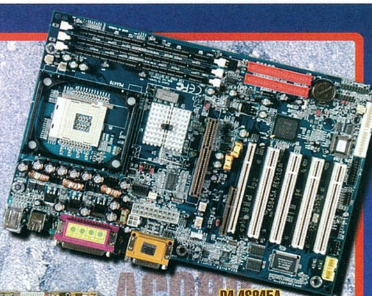
TV/FM - tuner kártya
TXT, Capture
VideoMail
Videokonferencia

TV-tunerek önállóan is

ALAPLAPOK

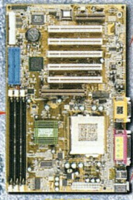
- AMD DURON, -ATHLON, -XP, - INTEL CELERON, PIII, P4

ACORP, ABIT alaplapok teljes kínálata, Intel PIII, Intel P4, Intel Celeron, AMD Duron, AMD Athlon és AMD XP processzorokhoz. Minden alaplapot 2 év helyszíni garanciával értékesítünk.

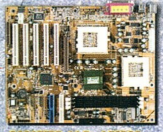


P4 4S845A
Pentium 4

6V8633A



6A815EP



6A815EPD-11 Dual FCPGA

7KTAP

6PMA

693AP-11
ATX, FC-PPGA, 133Mhz, UDMA100
5PCI, 1ISA, 1AMR, AC97Sound, VIA693A

ACORP
694XT-11
AT-ATX, FC-PPGA,
133Mhz, UDMA66
3PCI, 1ISA, 1AMR,
AC97Sound, VIA694X

56.6 Kbs-os külső-, belső modemek

Mycom 1115 Bp. Kelenföldi u.2
Tel.: 204-5444, 204-5464 Fax:204-7444
email: mycom@mycom.hu, www.mycom.hu

ACORP® INTERNATIONAL

COOMP-KER kft. 1097 Bp. Nádasdy u.6
Tel.: 215-2923, 216-8206, Fax:216-1163
email: coomp-ker@mail.inext.hu, www.coomp-ker.hu

PC GURU JÁTÉK SHOW

Szinte hihetetlen mennyiségű visszajelzés érkezett a PC Guru első hivatalos játék show-ját megelőző regisztráció alkalmával, melynek végén 40 szerencsés olvasónak megadatott az, hogy összemérje erejét a PC Guru Quake III Arenán nevelkedett stábjával.:)

Xbox vs. GameCube. A Novemberben megrendezésre került olvasótalálkozón vendégeinket két nagy meglepetéssel vártuk Az egyik az általunk már sokat emlegetett Microsoft konzol, az Xbox, míg a másik a Nintendo által készített GameCube volt, mely nem csak apró méretével, hanem játékainak káprázatos látványvilágával is felhívta magára a figyelmet.

Azt gondolom, mondanom sem kell, hogy a „nagyok" leginkább az Xboxos Halóban és Dead or Alive 3-ban lelték örömüket, míg „pöttöm" olvasóink szívét a GameCube-os Luigi kalandjai varázsolták el. Érdekes volt azonban, hogy a nemzetközi sajtó által magasztalt Star Wars univerzumra épülő Rogue Leader elképesztően szép és részletes grafikája ellenére még Mocsyt sem volt képes három percnél tovább lekötni. Hiába, már ő sem a régi, reflexei lelassultak, s erejét már csak a körökre osztott RPG-kben képes fitogtatni:). Az öregség jelei azonban nem mutatkoztak sem Grathon, sem Csongoron, akik még késő este is veretlenek voltak kedvenc Xboxos verekedős játékukban, a DOA 3-ban.

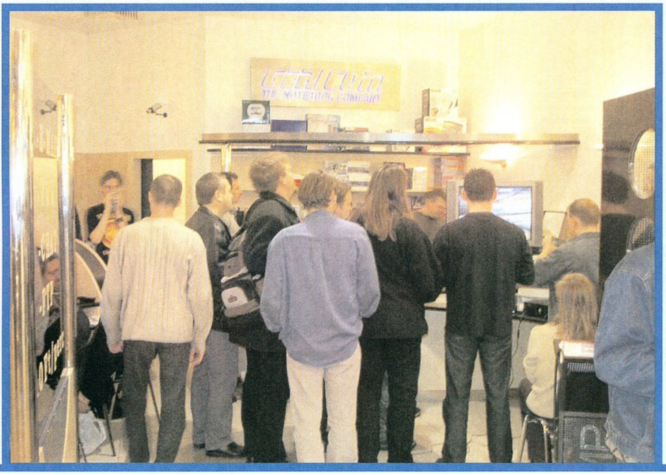
A hálózat fogságában. Természetesen a játékshow-n azok sem unatkoztak, akiket hidegen hagy a konzolok világa. Részükre tizenhat hálózatba kötött gépet biztosítottunk, ahol felvehették a kesztyűt a PC Guru FPS Teammel, akik - mint ahogy már a bevezetőben említettem - idejük nagy részét a Quake III Arénával töltik... a fent említett gépeken azonban megbocsáthatatlan módon az id eme alkotása nem volt feltelepítve, ezért kénytelenek voltunk az Unreal Tournamenttel beérni, és szembeszállni kihívóinkkal... az eredmény siralmasra sikeredett! A PCG Team hosszas küzdelmek után alulmaradt! Azt gondolom, mondanom se kell, hogy szerény csapatunk ezután csak a háttérből figyelte az eseményeket. Érdekes volt látni, hogy a legnépszerűbb hálózatos játékok (Half Life: Counter Strike, Unreal Tournament) mellett az olvasók szívesen szálltak ringbe egymás ellen olyan programokban, mint az Aliens vs Predator első része.

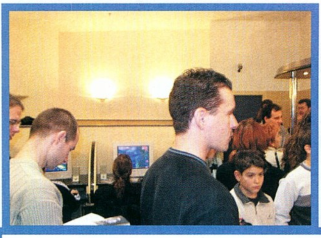
Origami vagy Gameboy Advance? Jeles eseményünkön természetesen több külsős cikkírónk is megjelent, akik közül természetesen Stöki villámlátogatását zártuk szívünkbe. A kézi konzolok és az origami elkötelezett híve azonban ezúttal nem tartott bemutatót Rayman Advance-beli tudásából, és a várva várt közös hajtogatás is elmaradt, mivel hősünk felkészületlenül érkezett az eseményre. A gondolatébresztő rovatvezetőjének ily mértékű készületlensége oly mértékben meglepte még önmagát is, hogy amilyen gyorsan jött, olyan gyorsan el is hagyta a helyszínt.

Tovább is van, mondjam még... A késő esti órákra teljesen elfáradt csapatunk örömmel nyugtázta, hogy az olvasók ugyanolyan lelkesedéssel nyüstölik a konzolokat, és irtják egymást a multiplayer játékokban, mint érkezésükkor. Ennek fényében még akkor este elhatároztuk, hogy a PC Guru játék show nem egyszeri és megismételhetetlen esemény lesz, hanem rendszeres rendezvénysorozattá növi ki magát, s ugyanolyan hagyománnyá válik, mint az évente megrendezésre kerülő nyári PC Guru tábor is. Úgyhogy aki lemaradt, nem kell szomorkodnia, hiszen nemsokára újra találkozunk... addig is, sziasztok!

PC Guru Team

Szeretnénk köszönetet mondani az Acomp Számítástechnikai kft-nek, mely lehetővé tette a december 16-i játékshow megszervezését. A Pólus Centerben található üzletük és az ott kiépített 16, hálózatban összekötött „erőgép" remekül helytállt, s élvezetes órákat nyújtott 40 előfizetőnknek, akiket kisorsoltunk. Reményeink szerint ebből az eseményből hagyomány lesz, a további részleteket megtudhatjátok a 2002-es PC Gurukból.





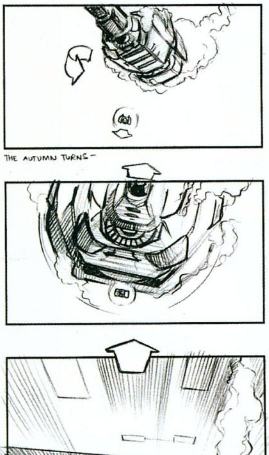
Mycom
TEL:06-1-204-4544 / 06-1-204-5444 FAX:06-1-204-7444
E-mail:mycom@mycom.hu http:// www.mycom.com.hu

3D ROVAT

Az animációkészítés folyamata. Üdv mindenkinek az új év első 3D rovatában. Az elsődleges téma idén is a Max marad, igyekszem az esetek többségében gyakorlati feladatokkal foglalkozni.
Az egyszerűség kedvéért azt is leírnám, hogy mivel nem tudok foglalkozni, még e-mailben sem: warez (max v. pluginek letöltése; regisztrációs kódok), személyre szabott rovat („írd meg, hogy kell eztésezt"). Az sincs igazán ínyemre, ha valaki olyasmit kér, amiről már volt szó valamelyik régebbi rovatban - de sajna még mindig adósotok vagyok a weboldal újraindításával. Ezzel kapcsolatban inkább nem ígérek semmit, sajnos állandó szabadidőhiánnyal küzdök még mindig. Nagyon szívesen válaszolok viszont olyan levelekre, amelyekből látható, hogy a levélíró már eljutott valameddig önerőből. Az első lépéseket - a program és az alapfogalmak megismerését - ugyanis tényleg muszáj saját erőből megtenni, senki nem tudja tálcán kínálni nektek ezt a tudást. Ha viszont ezek az alapok megvannak, akkor utána egyre gyorsabb tempóban lehet tovább fejlődni, főleg munka közben. Jó ötlet például valamilyen saját animáció elkészítése; így az is kiderül, hogy képesek vagytok-e egy ilyen munkát végigvinni, és az összes feladatkörben kipróbálhatjátok magatokat. A jelen rovatban - részben érdekességként, részben gyakorlati útmutatóként - erről a munkafolyamatról lesz szó.

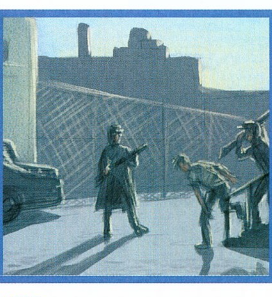
Kezdet. A legtöbb animáció valamilyen ötlettel kezdődik, legyen szó rövidfilmről, egész estés moziról vagy reklámspotról. A kiindulás szinte mindig egy pár mondatban összefoglalható elképzelés, ez határozza meg a történetet és a megvalósítás stílusát.
Ezt kicsit jobban kidolgozva készül el a történet vázlata, amelyben már megtalálható a fontosabb szereplők és helyszínek felsorolása, valamint a bemutatni kívánt események és azok sorrendje is. Ezután következik a forgatókönyv elkészítése, amelynek végső formájában nagyon sok végleges információt kell tartalmaznia. A jelenetek egymásutánisága, a szereplők és az elhangzó párbeszéd szokott mindenképpen belekerülni, valamint a cselekvések vázlatos leírása. A forgatókönyvön lehet ugyan változtatni a produkciós munka során, de erre nem szabad építeni - gondos előkészítés nélkül ugyanis az animáció sosem fog összeállni, vagy ha mégis, az eredmény akkor is szinte biztosan igen gyenge lesz.

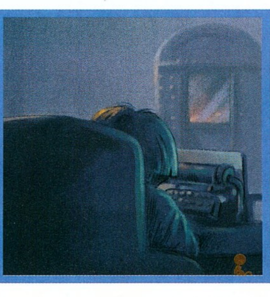
Storyboard. A forgatókönyv alapján készülő storyboard leginkább egy képregényhez hasonlít, de van néhány fontos különbség a kettő között. Először is, az animációt nem a történet, hanem a shotok szempontjából bontja le; a shot az animáció egy vágás nélküli szakaszát jelenti. Így tehát egy jelenet hossza egy tizedmásodperctől akár több percig is terjedhet; bár fontos tudni, hogy az animációban nem idővel, hanem képkockákkal számolnak. Az fps, tehát a másodpercenkénti képkockaszám 24 vagy (gyakrabban) 25 szokott lenni; az előbbi a filmre, az utóbbi a videóra vonatkozik.
A képregénnyel ellentétben a storyboard képei mindig azonos méretűek, és az oldalarányuk is állandó



(4:3, 16:9 vagy a mozira jellemző 2:1,35). A kamera beállítása az első, amit a storyboard már első ránézésre tartalmaz; ugyanígy látható rajta a szereplők elhelyezése is. Az információk második fele pedig a mozgásokra vonatkozik: nyilak jelölik a kamera és a szereplők, tárgyak mozgásának irányát, a keretek a ki- vagy bezoomolást. Fontos még mellékelni a shot hosszát (képkockában), a közben esetleg elhangzó párbeszédet a forgatókönyvből, és szükség esetén szöveges magyarázatot a mozgásokhoz, beállításokhoz.
A storyboard kidolgozottsága teljesen változó lehet, egyszerű, szimbolikus vonalrajztól kezdve a fotorealisztikus színes festményekig. Általában persze célszerű hatékonyságra törekedni, így a leggyakoribb megoldás a ceruzával készített skicc.
A fentiekből már látható, hogy a jó storyboard kulcsfontosságú az animáció elkészítéséhez. Szakértő szemmel ez alapján nagyon pontosan felmérhető, hogy milyen lesz a munka eredménye, továbbá referenciaként szolgál egy sor lényeges döntés meghozásához.

Kézi rajzok. A grafikai tervezés szintén a forgatókönyv alapján történik, de igazából nincs szabály arra, hogy a storyboard elkészítése előtt vagy után kell-e rá sort keríteni. Ha már vannak tervek, akkor azokat fel lehet használni a storyboardhoz is; ugyanakkor a beállítások alapján meg könynyen fel lehet mérni, hogy mit milyen részletességgel kell megtervezni. Egyébként ez sokkal fontosabb kérdés a modellezés és a textúrázás szempontjából, tehát azt mindenképpen a storyboard után érdemes elkezdeni. Magukról a grafikai tervekről aligha kell sokat írnom, biztos mindenki látott már ilyet; van ellenben egy másik, érdekes fajtája a kézi rajzoknak, méghozzá a látványtervek. Ez alatt is elsősorban olyan grafikákra gondolok, amelyekkel a rajzolók az egyes jelenetek hangulatát igyekeznek megragadni; így a tervek nagy részében inkább a színek és a formák, a fények és az árnyékok a fontosak, nem pedig a részletek. A számítógépes animáció lehetőségei ugyanis különösen alkalmasak arra, hogy a rajzolók kompozícióit a technikaibb beállítottságú 3D-s grafikusok szinte tökéletesen megvalósíthassák.





Bobo scriptjei

Borislav bácsi weboldala sajnos már jó pár hónapja nem elérhető, és így sokan nem tudtátok letölteni a figyelmetekbe ajánlott scripteket. Szerencsére talált magának új, remélhetőleg stabilabb helyet, méghozzá itt: www.scriptspot.com/bobo

Animatik, gyártás. Az animatik alapvetően a storyboard animált változata beszéddel és esetleg egyszerű hangeffektusokkal. A statikus állóképeknél sokkal jobban képes megmutatni, hogy milyen lesz a kész film, és rávilágíthat annak esetleges hibáira is. Használatát igazából a 3D-s animáció elterjedése tette lehetővé, és főleg a filmiparban alkalmazzák bonyolult kameramozgások (pl. Helikopteres vagy darus felvételek) és CGI effektek előzetes tesztelésére. A kidolgozás szintje megint csak változó: van, hogy csak dobozok mozognak ide-oda, de van, hogy a végső modellek és helyszínek szerepelnek benne. Ugyanígy előfordul, hogy csak egyes jelenetekhez készül animatik, és van, hogy az egész animációhoz is.

A fenti munkafázisok érdekessége még, hogy manapság szinte minden hagyományos film elkészítése során szükség van rájuk. Az animáció, legyen az 2D-s vagy 3D-s, a gyártás során tér csak el igazán lényegesen ettől, hiszen itt nincsenek valós színészek. Helyettük a munka oroszlánrésze az animátorokra vár, ugyanakkor az őket segítő stáb nagy része megint csak megegyezik a valós filmezésen megszokott gárdával. Azt is érdemes megjegyezni, hogy animációs stúdiónként a munkák felosztása igencsak eltérő; van, ahol minden grafikus egymagában felel egy-egy teljes jelenetért, és van, ahol mindenki csak egy munkafázisra specializálódik. Az előbbi főleg a kisebb animációs stúdiókra és rövidebb filmekre (pl. reklámok) jellemző, a mozifilmek vizuális effektusai általában már túl összetettek ahhoz, hogy egyetlen ember megbirkózzon az összes feladattal.

A modellezés és a textúrázás igazság szerint az előkészítési fázishoz tartozik, bár általában nagyon ember- és időigényes munka. Éppen ezért fontos, hogy csak a szükséges objectek készüljenek el a szükséges részletességgel, ehhez pedig már kész és lehetőleg végleges storyboardra van szükség. Kábé négy csoportba lehet sorolni a szükséges tárgyakat: karakterek, helyszínek, kiemelt fontosságú tárgyak (pl. járművek) és kellékek. Ezekből különösen nagyobb kaliberű projektek során igen fontos egy áttekinthető, közös adatbázis létrehozása gondosan ügyelve az elérési útvonalakra, méretarányokra és az egyes változtatások követésére (pl. ne szerepeljen különböző jelenetekben adott szereplőnek hol régebbi, hol újabb változata).

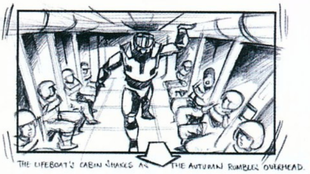
A scene setup (vagy egyes helyeken layout) a jelenet összeillesztését jelenti, tehát az egyes objectek betöltését és megfelelő pozícióba mozgatását. Főleg komplett animációs filmek készítésekor szokták elkülöníteni ezt a munkafázist, kisebb projektek esetében ez is az animátorok feladatai közé tartozik. Maga az animáció egyébként a shotokra, és nem a helyszínekre alapul; még azonos beállítások mellett is több scene-nel szokás dolgozni az áttekinthetőség kedvéért.

A kész jelenetet még be is kell világítani, ami rendszerint nem az animátor feladata, és ehhez is jókora technikai tudásra van szükség. A fényforrások száma, típusa, a használt árnyékok (raytrace, shadow map) beállításai mind-mind nagyon komoly hatással vannak a renderidőre, és persze az eredménynek jól is kell kinéznie.

Ezután következik a renderelés, amelyik azonban messze nem az utolsó munkafázis. A vágás és a hang hozzáadása is hátra van még, és előtte egy igen összetett munkafolyamat: a kompozitálás. Erre majd egy későbbi rovatban vissza fogok térni, ugyanis nagyon sok mindenre használható, összetett jelenetek kezelhető részekre bontásától kezdve a renderelt eredmény alapos átdolgozásáig. Addig is viszlát, meg 3D-s új évet mindenkinek.

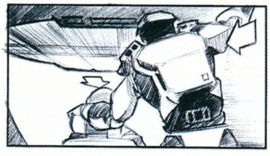
A mellékelt látványtervek az Alcatraz és az Imperium Galactica III animációihoz készültek, a storyboard a Hálóból származik.

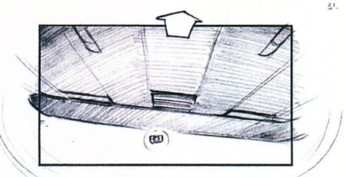
Laa-Yosh
laa-yosh@mail.datanet.hu

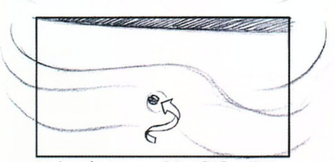


THE LIFEBOAT'S CABIN SHAKES AS THE AUTUMN RUMBLES OVERHEAD.

THE PASSENGERS LOOK UP INVOLUNTARILY TO FOLLOW THE AUTUMN'S SONOROUS PASSAGE

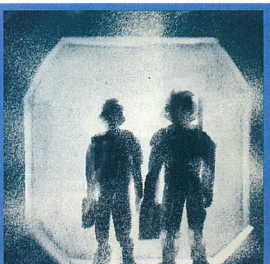






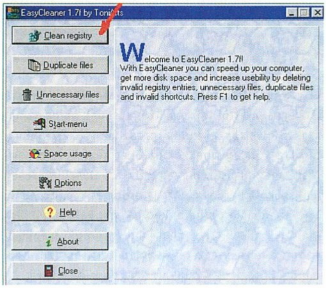
THE AUTUMN'S ENGINE-WAKE BUFFETS THE TINY CRAFT

THE CHIEF AND PILOT SHIELD THEIR EYES FROM THE AUTUMN'S ENGINES

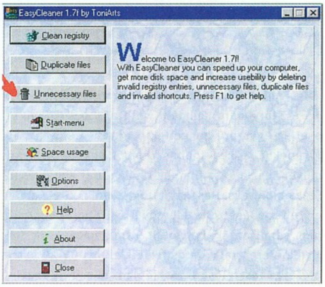


Sziasztok!

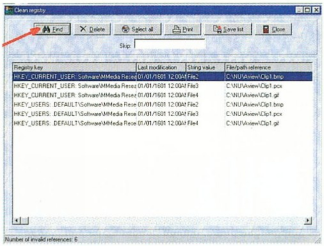
Miután az ünnepek alatt mindenki alaposan kigépezte magát, úgy gondoltam: foglalkozzunk valami unalmasabb, ámde korántsem hiábavaló dologgal. Az eljárás, amelyikről szó lesz, szerintem nagyon hasznos, én magam is jó ideje használom kiváló eredménnyel. Mielőtt elmondanám, miről is van szó, elmesélek egy példát. Van ugye egy jól működő Windows oprendszere az embernek. De hát ugye mindenki kíváncsi, telepítget ezt-azt, jöhet egy-két vírus is. Ez persze velem is megtörtént sokszor, felraktam valamit, oszt úgy összedőlt a Windows, mint annak a rendje. Elég, ha az ember mondjuk kíváncsi, és feltelepít 4-5 féle CD-író programot. Ilyenkor az átlagjúzer azonnal nekilát formázni, oprendszert telepíteni, ami nem is tart sok ideig, hanem az alkalmazások... azzal el lehet szórakozni egy-két napot is. Ez pedig nem hiányzik senkinek. Ki kellene valamit találni az ilyen esetekre. Sokan elmentik az egész winchester-partíciót, mondjuk a Ghost nevű progival. Ez nem rossz megoldás, de hogy az ember állandóan képben lehessen, naponta kellene mentegetni, mert bár egy régebbi mentés is több, mint a semmi, de mégsem a legutolsó állapotot tükrözi. No, elmondom, én hogy csinálom. A Windows 98, 98SE, meg a Millenium 4 fájlban tárolja az oprendszer életfontosságú adatait. Ezek a Windows könyvtárban laknak, nevük: system.ini, system.dat, user.dat és win.ini. Fogtam magam, csináltam egy Backup nevű könyvtárat a winchesteremen, és a frissen installált, kifogástalanul működő Windows eme négy fájlját szépen átmásoltam ebbe a könyvtárba. Álljunk meg itt egy pillanatra, és vegyük sorba, mi is az oprendszer helyes telepítési sorrendje? Első lépés: partícionálás és formázás bootlemezzel, kizárólag Dos alól! Erre kiválóan megfelel egy, a Windows által előzőleg elkészített bootlemez. Azért kell Dos alól formázni, mert - ellentétben a Dos-formázással - a Windowsos formázás csak a FAT-táblákat csinálja meg, a teljes lemezfelületet nem ellenőrzi. Tudom, egy 40-50 GB-os winchester Dos-formázása eléggé időigényes, eltarthat akár 40-50 percig is, de akkor se hagyjuk ki ezt a lépést. Ha ez megvan, másoljuk fel az egész telepítő-könyvtárat a winchesterre, innen sokkal gyorsabban megy minden, mint CD-ről. Indítsuk a gépet a winchesterről, kezdjük el a telepítést. Második lépés: jöhet – ha szükséges - az alaplap chipset-drivere, esetleg az IDE-vezérlőé. Harmadik lépés: DirectX telepítés. Ezek után jöhet először a videovezérlő, majd az összes többi kártya szoftvere. Ha minden rendben van, akkor büszkén elmondhatjuk, áll a Windows. Én ilyenkor szoktam megcsinálni először a fent említett rendszerfájl-mentést. De ahogy telik-múlik az idő, úgy szemetelődik tele kedvenc oprendszerünk, és szemetes rendszerfájlokat nincs értelme mentegetni, ezzel nem érünk el semmit. Ezért kötelező legalább egy héten egyszer karbantartást végezni. Kezdjük legelőször a Windows/Temp könyvtár kiürítésével. Utána jöhet a registry-karbantartás. Erre én két programot használok, mindkettő freeware, letölthetők az Internetről. Az első program neve: EasyCleaner. Egy finn gyerek írta, letölthető a www.toniarts.com/ecleane.htm címről.



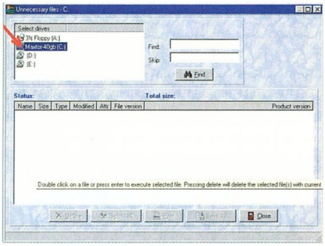
Easy Cleaner: válasszuk a Clean registry lehetőséget.



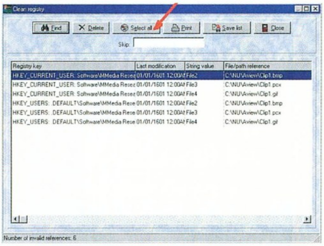
Lépjünk ki az előző menüből, és a főoldalon válasszuk az Unnecessary files lehetőséget.



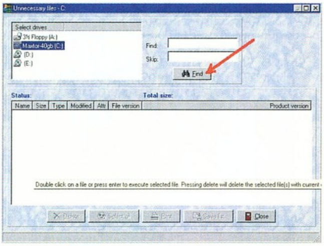
Bökjünk rá a Find gombra, a program végigböngészi a registryt.



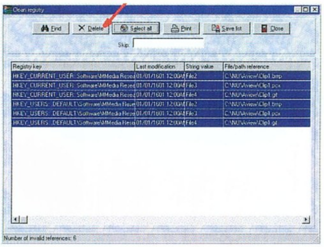
Válasszuk ki az átnézetni kívánt meghajtót.



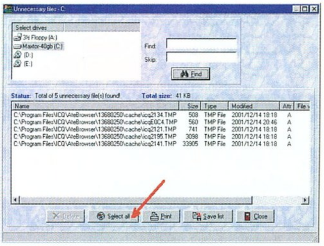
A keresés befejezése után a Select all gombbal jelöljünk ki mindent.



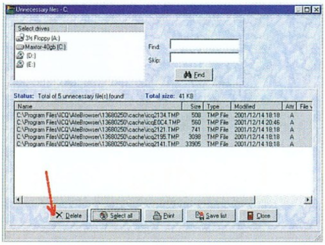
Kattintsunk a Find gombra.



A kijelölés után nyugodtan nyomjuk meg a Delete gombot.

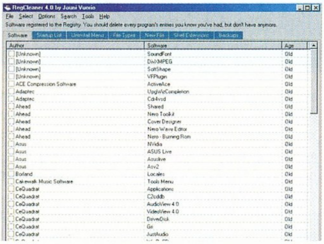


A program végigkeresi a winchestert különféle, már nem szükséges programok után kutatva. A keresés befejeztével megkapjuk a felesleges fájlok listáját, válasszuk a Select all lehetőséget.

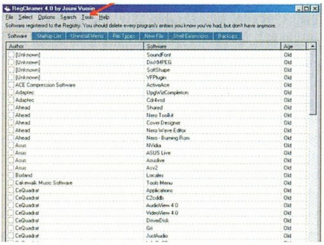


Végül a Delete gombbal szabaduljunk meg a kijelölt fájloktól.

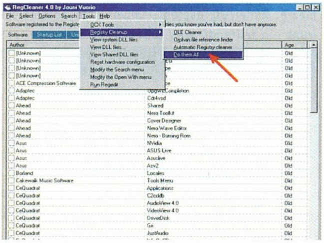
A másik program neve: RegCleaner. A változatosság kedvéért ezt is egy finn írta, neve Jouni Vuorio. A program letölthető a www.jv16.org címről.



Ez a RegCleaner főmenüje.



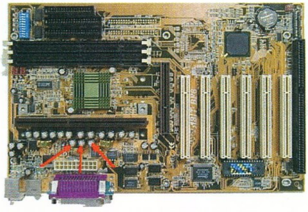
Válasszuk a Tools menüpontot



A legördülő menüből válasszuk ki a Registry cleanup – Do them all lehetőséget.

Amit az Easy Cleaner nem talált meg a registryben, azt a RegCleaner megtalálja, és fordítva. Ezzel a két programmal megoldható a karbantartás, a kipucolt rendszerfájlokat másoljuk át a fentebb említett Backup könyvtárunkba. A RegCleaner a Windows-guruknak még sokféle lehetőséget kínál, ezekkel azonban bánjunk nagyon óvatosan! Tapasztalatból mondom, egy kis át nem gondolt babrálás után a Windows el sem indul, máris felhasználhatjuk a Backup könyvtár tartalmát. Ezzel a két programocskával elfogadható rendben tarthatjuk kedvenc oprendszerünket. Ha esetleg valami új szoftver, driver, mit tudom én, mifene telepítése után a Windows megbolondul, csak fogjuk magunkat, és Dos alól a szép rendesen elmentett 4 fájlt a backup könyvtárunkból bemásoljuk a Windows könyvtárba. Hangsúlyozom: ez kizárólag DOS alól működik. Ennek érdekében legyen mindig a winchesteren egy Norton, vagy egy Volkov Commander. Windows alól meg se próbáljuk az akciót, mert még nagyobb káosz lesz a következmény.

Az utóbbi fél évben meglehetősen sokan kerestek meg azzal a hibával, hogy a BF6, illetve az ezzel a HPT vezérlőn kívül teljesen azonos BE6-II alaplappal szerelt gép rendszertelen időközönként újraindul, esetleg el sem indul. Napokig, hetekig kifogástalanul működik, azután egyszer csak újra megbolondul. A hiba főleg tuningolt proci estében jelentkezik, de előbb-utóbb alapon is előjön. Talán mondanom sem kell, ez a hibajelenség az egyik legnehezebben megfejthető a PC-technika varázslatos világában. Pont egymillió oka lehet, kezdve az esetleg bizonytalanul érintkező tápcsatlakozótól a procihűtésen át egészen a processzor-átalakítóig. Sajnos, a hiba oka nem rossz érintkezés, magyarul kontakthiba. Ezt a hibát az esetek 99 százalékában egy rossz minőségű alkatrész-sorozat okozza. Az alaplapot kiszerelve, és tüzetesen átvizsgálva kiderül, hogy a processzor core-feszültségét szűrő elektrolit-kondenzátorok hibásodtak meg. Ezeknek a kondenzátoroknak az a feladata, hogy a proci számára életfontosságú tápfeszültséget kisimítsák, és lehetőség szerint állandó szinten tartsák. Az alaplap-gyártó – esetünkben az Abit – nem megfelelő minőségű alkatrészeket használt. Ezt a hibát nem szabad az Abitnak felróni, a mérnökök alkatrész-katalógusból dolgoznak. Kiválasztják egy adott gyártó egy adott termékét, melynek jellemzői megfelelnek a tervezési előírásoknak. Ezt megrendelik, és az automaták szépen beültetik, és beforrasztják az alaplapokba. Hogy az adott alkatrész, esetünkben az elektrolit-kondenzátor mégsem tudja teljesíteni az előírt követelményeket, az jóval később, esetleg csak évek múlva derül ki. Ezek az alaplapok a mai napig a legjobbak közé tartoznak, eldobni kár lenne őket. Mi is történt tulajdonképpen? Először nézzük meg, hol helyezkednek el a meghibásodó alkatrészek.A piros nyilakkal megjelölt kondenzátorokat szemügyre véve azonnal látszik, hogy tetejük felpúposodott, nem egy esetben az alumínium-ház meg is nyílt. Kiforrasztás után kiderül az is, hogy az alsó részüknél kiköpték a gumidugókat. Ezek a tünetek azt jelentik, hogy a kondik elvesztették a kapacitásukat, elektromos szempontból mintha ott sem lennének. Hogy ennek mi az oka? Valószínűleg a kondenzátorok nem megfelelő hőmérséklet-tűrése. Közvetlenül a proci alatt, az alaplapra integrált feszültség stabilizátorok környezetében nagyon meleg van. Annyira meleg azonban nincs, amennyit egy megfelelő minőségű kondenzátor meghibásodás nélkül el ne viselne. De ugye ezek – mint kiderült – nem éppen megfelelő minőségűek... Szerencsés esetben csak ez a három, szerencsétlen esetben azonban az alattuk elhelyezkedő 10 darabból még 2 – 3 is feladhatja a harcot. Tulajdonképpen még ez se lenne nagy baj, ha... Ha be lehetne szerezni ebben a méretben 1600 mikrofarad/6,3 V-os kondenzátorokat. De nem lehet, legalábbis én sikertelenül hívtam végig az ország összes elektrotechnikai alkatrészekkel kereskedő boltját. A megoldás az maradt, hogy hibás, javíthatatlan alaplapokból kitermelt kondikkal pótoltuk a meghibásodott darabokat. Ha nincs 1600 mikrofarad, tökéletesen megfelelnek akár az 1000 mikrofarad, 6,3V-os elkók is. A csere különösebb szakértelmet nem igényel, mindössze egy megfelelő minőségű forrasztópáka, és egy ónszippantó szükséges.



Az Abit BF6 alaplapja, piros nyilakkal jelölve a leggyakrabban meghibásodó kondenzátorok.

Összefoglalásképpen: a gyanúsan viselkedő alaplap esetében vizsgáljuk meg a procifoglalat környékén található elkókat is. Az elkók kiforrasztása viszonylag egyszerű feladat, a lábakat felváltva melegítjük megfelelő hőmérsékletű forrasztópákával. A kiforrasztás során mindig várjuk meg, míg az alkatrész szinte "kiesik" a helyéről, semmiképpen ne erőltessük, mert ilyenkor könnyen kihúzhatjuk a többrétegű áramköri lap fólia-átvezetéseit, ami a Recycled Binben történő landolást eredményezi. Ha a kondik kinn vannak, akkor a lyukakat kell kitisztítanunk, hogy az új alkatrészeket beültethessük. Ez – főleg a földlábak esetében – még jó ónszippantóval is nagyon macerás. Közreadom a kollégám megoldását: egyik oldalról melegítve, másik oldalról egy kihegyezett gyufaszálat a lyukba dugva a feladat könnyen megoldható. Dolgozzunk nyugodtan, figyelmesen, megfelelő alkatrészekkel, szerszámokkal, a siker nem marad el!

Old Man

oldman@axelero.hu / oldman.ini.hu

Figyelmeztetés!

A leírtakat mindenki csak saját felelősségére próbálja ki!

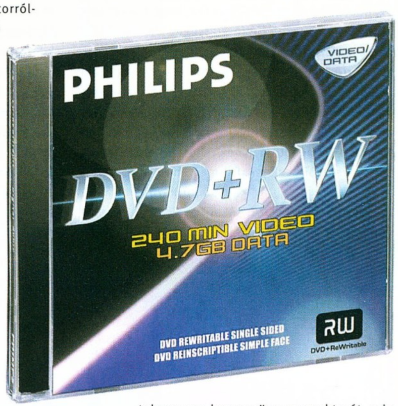
GRAB

Üdv mindenkinek!

Nagy tetszést aratott a legutóbbi számban közölt, kicsit szájbarágósabb magyarázat a leggyakrabban feltett kérdések megválaszolásával. Őszintén bevallom, nem is gondoltam, hogy ekkora sikere lesz a dolognak – majd még lesznek ilyenek időközönként, ha szükségét érzem, illetve érzitek. Ebben a hónapban végre folytatjuk a CD-szabványok, fájlrendszerek megismerését, mert annak idején azzal az eltökélt szándékkal kezdtünk bele, hogy egyszer a végére érjünk. Folytatjuk a Nero boncolgatását is, amit szintén sokan kértetek. A Neróval kapcsolatban: bár sokan használjátok – érhető okokból – a programhoz elérhető magyarítást, én konzekvensem ragaszkodom az angol változathoz. Ezt két okból teszem. Egyrészt nem egészen jók a fordításban használt kifejezések, szavak (és akkor még finom voltam, legtöbbször hülyére röhögöm magam), másrészt a jellemzően a legújabb Nero változatokat használom, amelyekhez a honosító patch rendszerint csak késve érkezik meg (ha megérkezik egyáltalán).

CD MÁSOLÁS. Amikor egy CD-ről másolatot kell készíteni, sokan félreértik a feladatot. A hibás és sok felesleges mozzanatot tartalmazó változat szerint a másolandó CD lemezen található fájlokat kimásoljuk a merevlemez egy könyvtárába, majd abból a könyvtárból újra kiírjuk egy üres CD lemezre. Ez a módszer rendkívül körülményes, és nem túl hatékony. Főleg akkor, ha a cél a forráslemez lehető legpontosabb duplikálása, mert az ilyen módon másolt lemezen lehet, hogy ugyanazok a fájlok és könyvtárak szerepelnek majd, mind az eredeti korongon, de pl. a fájlok sorrendje, a lemezen lévő elhelyezkedésük, a lemez egyéb speciális adatai (a fájlrendszer különböző beállításai) minden bizonnyal eltérő lesz a forráslemezéhez képest. Mi hát a teendő? A megoldás az, hogy nem fájl-szinten kell másolni, hanem az egész lemezt szektorról-szektorra! Így a másolt lemezen (elvileg) ugyanazok az adatok és ugyanúgy fognak elhelyezkedni, mint az eredetin. A másolást elvégezhetjük közvetlenül lemezről-lemezre, vagy egy image fájl közbeiktatásával. Ha egy lemezről másolatot kívánunk készíteni, de éppen nincs üres írható CD lemezünk kéznél, az is lehetséges, hogy csak image fájlt készítünk a másolandó CD-ről, ezt az image fájlt később is kiírhatjuk. Az image fájl valójában egy adott lemez szektorról-szektorra beolvasott leképezése egyetlen állományban. Jellemzően nagyobb az image állomány, mint a beolvasott lemez fájlrendszerében látható fájlok együttes mérete. Ez azért lehetséges, mert az image fájl nem csupán azokat a szektorokat tartalmazza, amelyek a tényleges fájlokat tárolják a lemezen, hanem rengeteg olyan szektor is belekerül, amelyik a CD fájlrendszerét tartalmazza (fájlok nevei, a lemez címkéje stb.), vagy egyéb speciális feladatot lát el. Ezenkívül a beolvasott szektorokban nem csupán a hasznos felhasználói adatok szerepelnek, hanem a beolvasás (grabbelés) módjától függően a szektorok speciális, hibajavításra, ellenőrzésre, szinkronizációra használt adatmezői is.

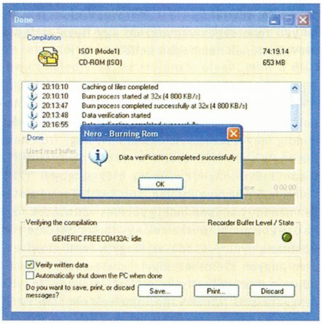
MEKKORA LEHET AZ IMAGE FÁJL? Ha a legegyszerűbb, és alapesetben legcélszerűbb módszert választjuk egy image elkészítésére, akkor egy normál adatlemez másolatának elkészítéséhez legjobb az úgynevezett COOKED beolvasási módszer. Ezt sok program külön nem jelöli, hanem implicit módon ez az alapbeállítás: ha nem RAW módú olvasást állítunk be, akkor automatikusan COOKED módban dolgoznak. Ez 2048 bájt/szektor adatot jelent, tehát ennyit olvasunk be a normál lemezekről szektoronként. Az így elkészített image fájl a legelső logikai szektortól az utolsó logikai szektorig tartalmazza a korong összes szektorát, minden szektorból 2048 bájtnyi adatot. Ez egyébként a szabványos ISO image formátum is, bár mostanában az ettől eltérő image fájlokat is szokás „isofájlként" emlegetni. Ebben a módban olvasva a kapott image nem sokkal lesz nagyobb, mint a lemezen látható fájlok méretének összege, hiszen nem olvastunk be túl sok adatot a felhasználói adatokon kívül. A fájlrendszer és a lemez végén található 150 szektornyi kötelezően üres mezőn kívül csak hasznos anyag kerül az image-be, ezért a különbség csak megabájtokban mérhető.



Ha a beolvasás során RAW módot választunk (erre akkor lehet szükség, ha komolyabb másolási feladatról van szó, vagy különleges esetekről – másolásvédelmek kikerülése, PSX lemezek stb.), akkor nem 2048, hanem 2352 bájt kerül beolvasásra szektoronként. Nyilvánvaló, hogy ebben az esetben az image fájl mérete akár 15%-kal is meghaladhatja a lemez fájlrendszerében látható fájlok nagyságát. Emiatt sokan zavarba jönnek, hogy miképp írjanak fel egy 740 MB-os image fájlt a 650 MB kapacitású lemezre. Ha a 740 MB-os image RAW formátumú, akkor gond nélkül fel kell férnie az említett 650 MB-os, 74 perces korongra, mert az üres lemezek kapacitását a felírható felhasználói adatok mennyiségével jelölik, aminél az image – az említett számítás miatt – jóval nagyobb lehet. Ez különösen zavarba ejtő az Audio CD írásakor, mert sokan nem tudják, végül is mennyi, mekkora fájlt írhatnak fel egy lemezre. Zenei CD esetén – mivel nem adatlemezt írunk – a felírandó WAV fájlok (vagy az image fájl) mérete mindig RAW-ban értendő, mert az Audio CD szektoraiban nincs hibajavítás, így ott mindenképpen 2352 bájttal gazdálkodunk szektoronként. Egyszerűbb azonban, ha zenei lemez esetén nem a fájlok méretéből indulunk ki, hanem a hanganyag időben mért hosszából, ami egyértelműen megadja, mekkora lemezt kell használnunk a felírásához. Szóval, nem kell megijedni: ha 740 MB-nyi WAV fájlod van a merevlemezen, akkor pontosan rá fog férni egy 650MB kapacitású, 74 perces CD-R lemezre. Ugyanígy egy 700 MB-os, 80 perces média mintegy 800 MB-nyi Audio CD szabványú WAV fájl befogadására képes, illetve egy 800 MB-os RAW image fájl felírható ugyanerre a korongra.

Sokan csodálkoznak, amikor olyan CD lemez kerül a kezükbe, amelynek fájlrendszerében látszólag akár

több GB-nyi adat van (merevlemezre másolva a fájlokat és a könyvtárakat), de ha szektorszinten begrabbelik ugyanazt a lemezt, az image fájl a szokványos méretű marad. Hogy lehetséges ez? A CD-s fájlrendszer trükkösen megbolondítható. Egy adott fizikai fájl akár többször is szerepelhet különböző könyvtárakban, akár ezerszer is, de eközben maga a fájl csak egyszer van jelen a lemezen, csak éppen számos bejegyzés tartozik hozzá. Ugyanígy lehetnek hamis, értelmetlen fájlok is a fájlrendszerben, amelyek más-más pozíciókra mutatnak a lemezen belül, hamis fájlméretekkel. Így lehetséges az, hogy a normál lemezekről látszólag több GB adatot ki tudunk másolni a merevlemezre, de image fájlt készítve a CD-ről csak a szokványos méretű image állományt kapjuk. Ezért írtam azt, hogy értelmetlen dolog úgy CD-t duplikálni, hogy a fájlokat megpróbáljuk kimásolni a forráslemezről, majd ezt megpróbáljuk visszaírni – egy ilyen trükkös lemez esetében ez a módszer csúfos kudarcot vallhat. Ellenben ha rendesen, szektorról-szektorra átmásoljuk a lemezt (esetleg image közbeiktatásával) akkor mindezt figyelmen kívül hagyva sikeres másolatot készíthetünk. Minden valamirevaló CD-író programban van másolás, CD-Copy funkció.



KÖZVETLENÜL VAGY IMAGE? Ez is örök kérdés. Ha van időd, jobb image fájlt készíteni, és azt kiírni - de ha a forrásmeghajtód eléggé gyors, akkor közvetlen, úgynevezett „On the fly" másolást is kezdeményezhetsz. Nem árt figyelembe venni – főleg, ha nincs buffer-underrun elleni védelem az íródban -, hogy az olvasónak gyorsabban kell tudnia olvasni a forráslemezt, mint az alkalmazott írási sebesség, hiszen a forráslemezen található apró sérülések miatt kell egy kis előny az olvasónak, hogy ideje legyen ezeket lekezelni. A mindennapi használatra szánt, olcsó ATAPI CD- ROM meghajtók többsége nem igazán a közvetlen CD-másoláshoz való használatra lett kitalálva, különösen zenei lemezeket nem érdemes gyorsan, közvetlenül másolni ilyen eszközökkel. Az ATAPI csatolású CD-ROM olvasók közül kimondottan a TEAC 40x-es meghajtóját ajánlom, DVD-ROM olvasók közül nekem a Pioneer és Toshiba modellek váltak be igazán ilyen célokra (bár a Pioneer DVD meghajtók egyes lemezekre igencsak háklisan reagálnak). Profi megoldás lehet egy SCSI csatolású UltraPLEX 40max beszerzése, de gondolom, már unjátok, hogy mindig ezt ismételgetem, hehe.

CD-COPY A NERÓVAL. A Nero CD-másolási képessége sokat fejlődött az elmúlt időben. Nekem a 4.x-es verzió ilyen irányú tudása még nem nagyon tetszett, de az 5.x-es, majd az 5.5-ös sorozat folyamatos fejlődése bebizonyította, hogy a fejlesztők nem unatkoztak ennél a pontnál sem. Számomra a Padus DiscJuggler és a CDRWIN a két etalon, ha CD-másolásról van szó, de a Nerónak sem kell már szégyenkeznie ilyen tekintetben. A CD-olvasónktól függően számos beállítás közül válogathatunk a beolvasáskor talált rendellenességek kezelésével kapcsolatban. Ez főleg hibás, karcos, vagy másolásvédett lemezek esetében jöhet jól, de a különleges lemezformátumok (PSX, VCD) másolása is hasznosak lehetnek. Mire jók ezek az opciók? A „Read media catalog..." opció igazából csak gyári zenei albumok esetén lehet érdekes, ennek a segítségével a lemez szubkódjaiban tárolt termékazonosító kód kerül kiolvasásra (ha a CD-olvasó támogatja), illetve felírásra. Az „Ignore illegal TOC type" a szabványtalan sorrendű és típusú trackek segítségével másolásvédett lemezek esetén lehet hatásos, de kell hozzá támogatás mind az olvasó, mind az író részéről.

Az „Unreadable data" keretben adhatjuk meg, hogy nem javítható hiba esetén mi történjen, az „Abort copy" bejelölése esetén ilyen esetben a másolási folyamat leáll (az eredmény valószínűleg teljesen használhatatlan lemez lesz!). A „Continue copying" opció aktiválásakor ilyen hiba esetén a másolás nem áll le, de a forráslemezen olvashatatlannak bizonyult szektor megfelelője a céllemezen is olvashatatlan vagy üres lesz (ez az író képességein múlik).

A „Data mode 1" és „Data mode 2" mezőkben az adatlemezeken előforduló kétféle adatszektor olvasási módja és hibakezelése állítható be. A „Force raw reading" beállítással utasíthatjuk a programot arra, hogy mindenképpen a teljes szektorokat olvassa be, és ne csak a felhasználói adatokat (ha nem jelöljük be, akkor az úgynevezett COOKED módban olvassa majd – ezt már említettem). Mode2-es lemezek esetén tanácsos a RAW használata, főleg ha VCD, SVCD, PSX vagy más konzollemezről van szó. A hibakezelés értelemszerűen állítható be az „On errors..." felirat alatt lenyitható listából, itt kiválaszthatjuk a hibás szektorok javítását, vagy a változatlan, hibás kiírást is – hangsúlyozom, ezek nagyban függnek a használt olvasótól és írótól is.

Bár a Nero nem kelhet versenyre CD-másolási képesség terén a Padus DiscJuggler vagy a CDRWIN programokkal, és RAW másolási képessége messze elmarad a mostanában igen kedvelt CloneCD programtól, az átlagos felhasználók mindennapos igényeit képes kiszolgálni, és egy kis hozzáértéssel (valamint megfelelő eszközök használatával) sokkal többre is képes.

IMAGE FÁJL KÉSZÍTÉSE A NERÓVAL. Hogyan lehet a Nero programmal image fájlt készíteni, amelyet később ki tudunk írni egy üres lemezre? Nagyon sokan kérdezitek ezt – jogosan. A Nero nagyon ügyes trükköt alkalmaz erre a célra, de a dolog elsőre nem kézenfekvő. Ha image fájlt akarsz készíteni egy konkrét írási folyamat során (helyett), akkor a főmenüben a „Recorder" menü alatt a „Choose Recorder" pontot kell választanod. Kimenetként a CD-író helyett add meg a legfelül látszódó „Image recorder" eszközt. Ezután az írás helyett a Nero egy image fájlt fog készíteni, amelynek helyéről és nevéről megkérdez majd a folyamat elején. Nagyon egyszerű, nem igaz? Az elkészített image fájlból később úgy tudsz CD-t írni, hogy a „File" menüben a „Burn image" opciót választod, és megadod a programnak a korábban elmentett image helyét.

Mindenkinek kellemes CD-másolást!

PPéter
ppeter@cdgrab.hu / www.cgdrab.hu

Két nagyon fontos dolog van, amit mindjárt az elején el kell mondanom. Az első, hogy minden képzeletet felülmúlóan utálom a Lazát, aki mellesleg törd. és nem mellesleg őrült. Ez utóbbi egyébként nem lenne baj, megszoktam már, hogy az engem körülvevő emberek többsége (hacsak nem mind, ugye) hasonlóképpen beszámíthatatlan, de legalább ezek az emberi egyedek nem hívnak fel hajnali hét órakor telefonon úgy, hogy még csak azt se tudják, hogy hívtak. Sajnos a törd.-ön tudatalatti szinten olyannyira elhatalmasodott az imádatom, hogy már hajnalban sem tud meglenni nélkülem, és ezért a szokványos elvonási tüneteknek megfelelően remegő kézzel hívogat. Hajnalban. Utállak törd. Holnap hívlak. Hajnali négykor.

A másik nagyon fontos dolog az, hogy van mindenféle mondanivalóm erről a bögretáskaegérpad dologról, mert azt mondták, hogy legyen róla mindenféle mondanivalóm. Szóval ezért most van erről mindenféle mondanivalóm, amit most jól elmondok, és ezután már könyörögve kérlek titeket, hogy többet ne is piszkáljatok engem vele, jó? :) Na szóval, figyuzzatok.

A késlekedés oka rém egyszerű. Kislányaink nekiálltak összesíteni, hogy ki miből és mennyit kért, majd az első sokkolóan ható meglepetés és lábadozás után a kórházból kijövet első dolguk volt elmondani az illetékeseknek, miből mennyi kell körülbelül. Az illetékeseket is illendően megvártuk, míg magukhoz térnek, és ők is lábadoznak egy picit, majd ettől a pillanattól számítva a rendelés hipp-hopp, megy a gyártó cégnek, aki valószínűleg ebből a megrendelésből adódóan a világ 10 legnagyobb vállalata közé fog előlépni. Na, de a lényeg.

A táskákat és egérpadokat a lányok és fiúk hamarosan postázni fogják, szinte abban a pillanatban, amint ezek a cuccok megérkeznek ide. Még egy icipici türelmet kérünk, azt biztosan tudom, hogy a levrov írásának pillanatában még nincs kézzelfogható táska és egérpad. Van viszont egy rahedli bögrénk. Csakhogy és de. Szerencsére az élet nem habos torta, bökkenők mindig vannak, így a bögre postázásával meg mittomén még mifenéjével például van egy kis gond, de egy kis leleménnyel - mint tudjuk - minden leküzdhető. Aki a bögrebizniszben érintett, vagy bármilyen egyéb érdeklődési ingere van az ajándékokkal kapcsolatban, vegye fel a kapcsolatot az ajándéküggyekben igen tájékozott és feketeöves kategóriába számító bájos asszisztensünkkel, kinek neve Balassa Tímea, és a 350-8179-es telefonszámon, illetve a pcguru@vogel.hu címen elérhető. Tehát őt keressétek, és NE (óóó tördöm-bogaram ezt a ne dolgot emeld ki valahogy :) küldjetek levelet a szerkesztőség többi tagjának (de legfőképpen nekem ne) ez ügyben, úgysem tudjuk, mi a stájsz ezzel a témával, kérlek benneteket, vegyétek figyelembe ti is azt az apró, bár el nem hanyagolható körülményt, hogy a szerkesztőség azért van, hogy újságot csináljon. Kösziköszikösziköszikószi. Most már mindent tudtok, mindenki boldog és elégedett, jöhet végre a levrov, hogy kontrasztot állítsak ennek az állapotnak, hogy érezzétek, mennyire is jó nektek... :)

Feketelistás levél a trashcanból. Hello! Mindenki téged, meg a Lazát ujjongja körbe, én most nem. U. I.: Korr. RULEZ!!!!!!! (←—Minek tettem ki ezt a zárójelet? Na csá.

GameGod (Hajdú Bálint)

Ez a levél normális körülmények között itt nem jelenhet meg. Olyan sem nagyon, amelyikben a Lazát rajongják körbe. Vagy engem imádtok, vagy senkit. Világos? Naazérvazze. ···›Komolyan mondom, ez a Brazil olyan, mint egy rossz, elkényeztetett nő:) – a korr.‹···

Kemény élet. Hi Dél-Amerikai ország! T'od, mit? Ha a next számban lesz bier, küldök neked woment. Ha nem, megeszlek. Na fogadjunk, hogy nem mersz betenni a levrovba. üdv.:

Sparky (Gergely Péter)

Elképzelhető, hogy ez az utolsó levrov, amit készítek. Ha lesz sör és jön a nő, akkor szétcsap a Lily. Ha nincs sör, akkor nem túl dicső körülmények között fogom a megevés után a csatornában végezni feldolgozott állapotban. Most láthatja mindenki, milyen kemény és életveszélyes munka levrovot készíteni. Többen kérdezték már, mit csinálok akkor, amikor levrovot írok. Hát ezt például. Menekülök, rejtőzködök, küzdök az életben maradásomért. ···›Meg színes, gumicukor kukacokat fal be töméntelen mennyiségben... amíg el nem fogy. Na, innentől kezdve valóban nehéz neki életben maradni. :P Lily‹···

Uramisten. Szasz Brazil. Gondolom, erre a levelemre sem fogsz válaszolni, de: 1. milyen iskolát kell végezni ahhoz, hogy valaki cikkíró legyen nálatok? 2. Szerény számításaim szerint, ha 10 éve írod a levrovot, és mondjuk 8 osztállyal mentél oda, akkor 14+10=24 éves vagy minimum. De: ha végeztél iparit, akkor 18+10=28 éves vagy. De ha netalántán főiskolát is végeztél, akkor 22+10=32 éves vagy. De ha nyugdíjas korodban kezdtél írni, akkor kb.70 vagy. Bocsi az eszmefuttatást! És: lehet-e pénzért venni bögrét? **(Lehet, persze. Szoktam bögréket látni a boltokban, általában pénzért is odaadják őket. Braz)**
Üdv!

Oláh Dezső

1. Micsodát? Iskolát? He? 2. Ügyes. Egészen ügyes. Sosem fogok talán rájönni, hogy emberek, mint például te milyen indíttatásból állnak neki ilyen hülyeségeken törpölni, minden csodálatom a tietek. Komolyan, lassan már 10 éve menne a levrov? Áh, nem hiszem, utánanézni meg lusta vagyok, meg különben is, mintha csak egy-két számmal ezelőtt lett volna az első lapleadás. Na, úgy látszik, tényleg igaza lesz a Törd.-nek (ez persze kizárt), és mégiscsak egészen hozzá hasonló VHB leszek lassan... Ne már, csak nincs még az 10 év.

Ügyes kérdéskék. Hi Brazil! Lenne egy kérdésem. Ha az általam írt játék többet foglal, mint 1,44 MB, akkor elküldhetem ezt egy írt CD-n? Lehet egyszerre több játékot küldeni?

Nocsak, nocsak, egy értelmes kérdés, szerintem nézesd meg magad orvossal, aggódok. Játék vagy egyéb CD-re szánt cucc beküldésével kapcsolatban alapvető szabály, hogy a Christ, mint CD szerkesztőt kell csesztegetni (chris@vogel.hu vagy a szerkesztőség telefonszámán), ő elmond mindent. Amúgy persze nyugodtan küldheted CD-re írva, több lemezen, e-mailben vagy akármin, amin észszerűen el lehet juttatni a művedet hozzánk, meglepően rugalmasak vagyunk. Ha több küldendő anyagod van, az se baj, ha ráfér a CD-re, akkor hurrá, ha nem, akkor megy a következőre, feltéve persze, hogy megüti azt a minőséget, amellyel már fel lehet oda kerülni.

HOVÁ TŰNT A PC GURUS TÁSKÁM!!!??? Na jó, ez nem egy kérdés, de azért válaszolhatnál! Köszi! Üdv mindenkinek! KIRÁLY A LAP! U. i.: Nem lehetne a CD-t műanyag tokban adni, mert volt már pár problémám a ragasztó foltokkal, amik a CD-n vannak néha. Na csá, *DMG*

Nyugi, a táskád készül, olvastad fent, minek nyugtalankodsz akkor meg most itt nekem. :) A CD-t csak akkor tudnánk újra műanyag tokban adni, ha a lap ára változna (gyk. felfelé értem), ennek valószínűleg kevesen örülnének. Szerintem annyira nem katasztrófa a papírtok, kis helyen tárolható összegyűrés után például. Anélkül meg még kisebben. Még egy gondolat a papírtokhoz kapcsolódóan a lap áráról, úgyis sokan érdeklődtetek felőle. Igyekszünk nem növelni az amúgy is tetemes összeget kitevő árat. Ezért nincs (többek között, bár ez nem csak) műanyag tok a továbbiakban sem a CD-hez, és ezért változott meg a papír, amelyet használunk, ha egyáltalán észrevettétek. Ezek mind bevállalható dolgok úgy gondolom, bár minden maradhatott is volna akár a régiben a lap árát leszámítva. Azért van plusz is, baró az új design nem? :) No meg a poszter helyett is többet ér a plusz CD szerintem, és úgy tűnik, szerintetek is, nem sokan hisztiztek a poszter elmaradása miatt... :)

Egy állat vagyok. Szeva Brazil!!! Nem lehetne a levrov négy oldal? Mondjuk a Külvilágból kiszedjük a könyv részt, mert nem hinném, hogy van olyan állat, aki könyvet olvas (a DVD és a CD rész elmegy). Másik meg az, hogy ott van fölöslegesen az elején egy játékajánlás, ha jól látom, minden számban, a végén meg a playtime reklám - ezt a kettőt lehetne egy oldalra nyomorítani. Nem!!! Bár nem hinném, hogy kibírnád a négy oldal szerkesztését, kettő is sok neked. (...)

Jakab Norbert

Márpedig van olyan állat, aki még mindig könyvet olvas. Itt vagyok például mindjárt én. De még rajtam kívül is tudnék felsorolni egy pár olyan lelki szegényt, aki az internet, a szappanoperák, a techno, a videó meg a nemtoménmégmi állati szuper korában ezt a több száz éves találmányt még mindig szeretik. Sajnos sokkal ritkábban jut időm könyvet olvasni, mint ahogyan jó lenne, ám ha alkalmam adódik, akkor próbálom bepótolni. ···›Ja, éppen állnak az EverQuest szerverek:) – a korr.‹··· Távol álljon tőlem, hogy rábeszéljelek, de talán nem lenne haszontalan neked is kipróbálni, hátha mégis van benne valami élvezetes. Igaz, kicsit több kell hozzá, mint a moziban ülni, és élvezni, ahogy valamelyik szuperhős azannyahúdebazzedeszétlőttebazzeamókusfejétbazze, vagy szétfreggelni a haverok arcát, netán irc-n nyomni, mekkora jó csávó vagyok, de hidd el, megéri. Nem kötelező kipróbálni, de látod, levrovot is olvasol, pedig ez aztán tényleg semmi, hidd el, van egy pár jobb író nálam, aki nem 2, hanem 1500 oldalon keresztül tud olyat írni, ami érdekes. :) Egyébként pedig de, tudnék 4 oldal levrovot írni, iszonyat, milyen tehetséges vagyok, de egy ilyen átlátszó provokációnak nem fogok bedőlni... :)))

A gép is ember. Csá Brazil! Hamar túlteszem magam a kezdeti nyalin ;-). Szerintem a Ti lapotok a legjobb az összes magyar PC-s közül, ezért mindig megveszem... Az oka annak, hogy írok nektek egy kisebb fajta csoda, amit a gépem folyamatosan művel. Az én gépem eléggé gagyi (266 Celeron, S3 Savage4 16 MB, 160 RAM). Természetesen néhány hónapon belül gyökeres változások fognak végbemenni. Beszerzek egy jó kis GeForce3-at Pentium4-gyel. A csoda az, hogy a fenti gagyi gépem nagyon szerethet engem, mert nagyon ki van bújva a bőréből. Olyan játékok is vígan (enyhe szaggatással) futnak rajta, amelyek elméletileg el

sem indulhatnának. Lásd Undying 800X600-on alig szaggat, még ha max. video detaillel nyomom sem. Blade of Darkness, Giants szintúgy. Hogy lehet ez? Ja, és semmi tuning nincs a gépemen. Erre varrjatok gombot! Remélem, beraksz a levrovba, mert ez tényleg egy érdekes dolog.

Sánta Balázs

Te most komolyan azt hitted, hogy a gépednek nincs lelke? :) Látod, megérzi ő, hogy lassan-lassan mire készülődsz, és mivel nyilvánvalóan jó gazdája voltál, hát szeret téged, és kilógó nyelvvel zihálva, de próbál a kedvedben járni. Meg még az lehet, hogy egészen más elvárásaid vannak, mint a megakúlgájoknak, akik csak a maximális (szemmel amúgy már nem érzékelhető) fps értékekkel vannak megelégedve, és ha nem a legújabb generációjú akármi van valakinek a gépében, akkor azt már emberszámba sem veszik. :) Remélem, mihamarabb meglesz az új géped, és abban is maximálisan örömödet leled, bár azért mielőtt megveszed, még kérdezősködj picit, nem biztos, hogy a fent leírt darabokkal jársz a legjobban. És azt azért gondold meg, hogy ezzel a kis masinával mi lesz, ha már ilyen ragaszkodó, kár lenne eladni, arról az apróságról nem is beszélve, hogy amenynyit ér, sajnos úgysem kapsz érte, akkor már legyen egy plusz akármire használható gépe is az embernek. :) Bár, hm, lehet, hogy ez csak az én hülyeségem, és jó lesz vigyáznod, mert úgy jársz, ahogyan én, megtartasz meg összegyűjtesz mindenféle gépet, és aztán már lassan nem engednek haza többet... Tényleg, van valakinek olyan megunt régi ZX81/Spectrum/Commodore vagy akármije, amit ki akar dobni...? :)))))

Driver. Hali Brazil! Én csak 1 kérdéssel zaklatnálak. Miért csak Nvidia drivereket tesztek a CD-re? Nekem jól jönne Savage4 drv is!

(nemtomki, SMS volt. Braz)

Mittomén. Több magyarázatot is tudok adni erre, valószínűleg egyik sem teljesen igaz. Nyilvánvalóan ma ezek azok a kártyák, amelyek leginkább a középpontban vannak, és talán a nagy többségnek ilyen van (nekem nem :), meg nyilvánvalóan ez az a cég, amelyik folyamatosan frissíti a drivereit, mert 1. Hurrá, fejlődünk, 2. Hurrá, optimalizálunk, 3. Hurrá, lassan megtanulunk drivert írni... Majd felhívom a Chris, CD-szerkesztő úr figyelmét (fel van hívva a figyelmed Chris! :), hogy próbáljon hatással lenni a hardveres részt összerakó stábra egy picit. Azért meg is védem ám őket, mert mindenképpen jogosnak tartom megemlíteni, hogy mivel ez a lap nem az a lap, amelyik folyamatos driverfrissítésekkel foglalkozik, és még csak nem is ez a profilja, szóval kizárt dolog, hogy mindig minden rajta legyen, bár valóban kissé elfogultság csak egyfélét rárakni. De ha valakinek valóban drivergondja van, akkor az interneten a chip gyártójától (tehát nem feltétlenül a kártya gyártójától) le lehet tölteni a legfrissebb meghajtó programot. De ne feledjétek, ez majdnem olyan, mint a BIOS frissítés: ha nincs vele semmi gond, és az új meghajtó telepítése nem kecsegtet feltétlenül valami jóval, akkor teljesen fölösleges vacakolni vele.

A versverseny :) havi győztese. Csáó Egységek! Egy szép esős délután van. 39 db. Guru szétszórva az asztalon, a földön, az ágyon. Többségük a levrovnál van kinyitva. Ekkor a kezembe kerül (értsd: haverom hozza) a legfrissebb Guru. Nem érdekelve, mi a teljes játék vagy mi lesz a következő, kinyit a levrovnál, olvassa a levrovot, vershez ér a levrovban, választ olvas a levrovban, nem hisz, választ újra olvas, nem hisz, választ újraolvas, nem hisz, vála... De próbáljuk ki!

A törd., hajcsár - kezében ostor -
Nagyban egy gépelőt kuksol.
De nem ám a sebesség koppincsolja róla
Bár tehetné, hisz az övé negyed kilobájt per óra.
Brazil bácsival a levrovot íratja,
Miközben az a sorsát siratja.
Bár a rovatát egy augusztusban itt hagyta,
De a sors nemsokára visszahivatta.
A korr ekKOR majd, felakasztá' magát,
De legalább a Laza kiélhette szadis hajlamát.
Ezt el kell nézni neki ,
Ha a Brazilt mégis veri,
Hiszen nem tudhatja ám
Milyen ha otthon egy tigris vár.
Persze ha a Lilyt pórázon behozza,
Cicánk a gazdája pártját fogva,
A Misi legnagyobb rémületére,
Bajonett nyelvét kiötli és végez véle!
Brazil erre bont egy üveg sört,
És mér nem is ír több sort.
A Barna ekkor rémüldözik,
Mocsyhoz fut de ő Timizik.
Ekkor visszarohan és könyörögve kéri:
Fejezze be Brazil a levrovot néki!
Nagy nehezen hozzálát amaz,
Mert a nősténytigris várat falaz.
Géphez ült le és Fantasy világot épít,
Nem a férjét védi a mindenségit!
A tördöt nekromanciával feltámasztja Sasa,
Annak látványától égnek áll minden haja.
A Chris meg feldobja a hangulatot,
Egy rekesz sörrel amit a hátán hozott.
Így zajlik a levrov készítése
Két órával lapzárta előtt (hopp a rím nem jött össze).
Hirtelen más most nem jut eszembe!

Archívum:
'98/5-ös szám: Törd ír: bla-bla. Brazil méri az időt: másfél óra ((karakterek száma + szóközök száma)/1,5 óra= 1/4 Kb/h (256 bájt/óra)
'00/08-as szám: Levrov nuku, utána meg a Májler Démon írta a „Bibliát"
'01/XX-es számok végén: Tördelőszerkesztő Pércsi Mihály (laza@vogel.hu) Ugyanitt: Korrektúra: Kovácsi Barnabás
99/06-os szám 114. oldal: Mit csinálsz, ha nem ülsz a monitor előtt? Mocsy: Timizem

Nem csak a versed volt remek, hanem egészen meglepő kutatómunkáról tettél tanúbizonyságot. :) A dedikált PC GURU példányt természetesen küldjük, megérdemelted. A következő hónapra az ajánlat továbbra is áll, várjuk tehát az élvezhető minőségű verseket (tehát dicshimnusz rólam és csodás elmémről például), amelyek közül kicsiny zsűrink kiválasztja a nyertes alkotást, melyet dedikált PC GURU-val és megjelenéssel honorálunk. Ha kéritek, aláírathatjuk még a Törd.-del és a Korr-ral is, bár szerintem fölösleges, csak ront az összképen, de hát mindent az olvasóért. :)

Más v1.3: SASA! TE MÉG NEM LÁTTÁL C&C HARCOT? Az ember vagy az AI kijelöl egy rakat egységet, és klikk az ellen, azok egy kupacban lerohanják. EGY KUPACBAN! Nem bújnak hordók mögé fedezékből tüzelni! A Renegade-et is így csinálták, és ez így jó!

Ugyan. Sasa a Quake és társain kívül maximum a Quake-kel és tárasaival játszik, ne próbáld neki megmagyarázni... :)))

Más v2.1: Az újság kool, de eszembe jutott, hogy a CD-borító lehetne két oldalas, legalább a fedőlap! Valami Gépigény feltüntetésével, kedvcsinálóval... THX: Joe Olvastar UI: Ha a Guru nem jön, a verset attól még be lehet rakni. Ja, és a Tördöt szeretem, ha nem is látszik...

Vajda Béla

És még annyi minden lehetne más, hajaj. Meg lehetne a lap 100 oldallal vastagabb, meg vehetnék még pluszban legalább 50 ezren, és akkor milyen jó lenne, meg mennyi mindenre lehetne hely. :) De hát ez van, ám nem olyan nagy katasztrófa így sem, bár én itt a levrovban eléggé küzdök a színvonalcsökkentésért, csak sajnos erre két oldal nagyon kevés. Azért igyekszem.

Kérdőív segítség. Csá, Braz Baz! Van valami, ami szerintem sok laikust érdekel: Mennyibe kerül egy jó (de azért nem a legjobb, tehát megfizethető) DVD-olvasó és mennyibe kerülne a PC Guru, ha DVD-melléklet lenne hozzá? Szerintem, ha válaszolnál, megkönnyítenéd egy csomó ember választását a kérdőívvel kapcsolatban! Csá:

Caballero (Pályi László Barnabás)

A kérdésed első felén, mint minden hasonló jellegűn, szétlepődöm az arcomat. Csak azért, mert tényleg, de komolyan nem értem, hogy ahelyett, hogy megnéznétek a hardverszatócsbótok kínálatát és árait, miért engem kérdezgettek árakról, pont fogalmam sincs. Körülbelül, de nagyon csak körülbelül, hiszen az árak típustól meg kereskedőtől és napfolttevékenységtől függően változnak, de mondjuk 25 ezer nettóért már egészen jót lehet venni. A másik felére sajnos nem tudok konkrét választ adni, de körülbelül néhány száz forintos nagyságrendre saccolom, és 3-asnál valószínűleg nagyobb számmal kezdődne az áremelkedés mértéke. Mi pedig nem nagyon fogunk két különböző konfigurációjú lapot kiadni, erre komoly fogadásom van. Ennyit tudok neked erről a témáról mondani. Nem sok, viszont kevés, és semmit sem ér. :)

Levrovmaking secrets add-on. Hi! Valamelyik régebbi Guruban olvastam, egy „Levrovmaking secrets" című levelet, és arra lennék kíváncsi, hogy mik a kritériumok arra, hogy egy levél be is kerüljön a lapba.

Daerk

Fogós, ravasz kérdés. Nem is tudok rá hirtelen egyértelmű választ adni, de megpróbálom összeszedni, ami éppen eszembe jut, bár ez kissé nagyképűen hangzik. Először is nem baj, ha a levél szól valamiről, de ha nem és éppen olyanom van, akkor bekerül. Nem baj, ha a levél nem túl hosszú, hogy több is beférjen, de ha éppen olyanom van, akkor a hosszú levél is bekerül. Nem baj, ha a levél jópofa, de ha éppen olyanom van, akkor bunkózós levél is bekerülhet. Nem baj, ha többeket érdeklő kérdés van benne, de ha éppen olyanom van, akkor akármi is bekerülhet. Azt hiszem, ennyi elég, összefoglalom: az kerül be, amit éppen be akarok tenni, bár néha van olyan eset, amikor a levél tartalma is befolyásolja a döntésemet. Ahogy Lily kedves szokta mondani rám, egy nagy, jól fejlett Egó vagyok. És tényleg. :) Főegó. Gyémántcsillagos Főegó. ··> De ezt se nem tudod jól kicsim, mert az úgy mondják, hogy duzzad. És, bizony, őneki itten duzzadt Egója van. :) Lily<··

Ennek fényében mindenkinek házi feladat kitalálni olyan levelet, amelyikről úgy gondolja, bekerülhet ide. A levél megírása után ne felejtsétek el nem elküldeni, vagy rossz címre postázni életem megkönnyítése céljából. Azért félre ne értsétek, természetesen mindannyiótokat továbbra is nagyon szeretlek (Törd.-öt nem), legyetek jók, és szobatiszták és csináljatok, amit akartok, csak másokat ne bántsatok vele. Csóközön.

Brazil
brazil@vogel.hu

A GYŰRŰK URA

„A cél maga az út“
(Buddhista tanítás)

Prológus. A gyűrűk ura története az 1930-as évekre vezethető vissza. Egy borongós őszi délután John Ronald Reuel Tolkien, az Oxfordi Egyetem tudós professzora megteremtette a Megyét, ahol apró hobbitok földbe vájt lyukakban éldegéltek. A mese hősét Zsákos Bilbónak hívták, s a művet, mely 1937-ben napvilágot látott Babónak (The Hobbit) keresztelte. Tolkien Bilbó kalandjainak helyszínéül a Vadvidéket választotta, de már ekkor tudta, hogy gondolatainak ez az apró település nem enged elég mozgásteret, minek bizonyságául az 1917-ben elkezdett Szilmarilokban a Vadvidék már csak egy apró szelete Középfölde csodálatos fantáziabirodalmának. A sikereknek és határtalan képzeletének köszönhetően Tolkien tizenkét évet töltött saját maga által életre keltett világban, s eközben papírra vetette Bilbó unokatestvérének, Frodónak a történetét, melyben az apró hobbit elindul Mordor árnyékokkal terhes földjére, hogy elpusztítsa az Egy gyűrűt. 1954-et írunk, amikor az író álma végre mindenki számára elérhetővé válik, mivel ebben az évben az angliai könyvesboltok polcairól bárki leemelheti a Gyűrű szövetsége és a Két torony című vaskos kötetet, majd a rá következő évben a mítosz, a legendák és fantázia birodalma a Király viszszatér című kötettel trilógiává bővül, s Frodóval egyetemben világhódító útjára indul.

Ez nem csupán a fantázia birodalma, hanem egy élettel teli, valós világ. Peter Jackson (Hullajó, Mennyei teremtmények, Törjön ki a frász) új-zélandi filmrendező éppen hogy befejezte élete harmadik nagyjátékfilmjét, amikor lehetőséget kapott arra, hogy a XX. század legjelentősebb szépirodalmi alkotását filmre vigye. Jackson a rajongók nagy-nagy örömére mélységes tisztelettel viseltetett a könyv iránt, és ez az odaadás szerencsére a film minden egyes képkockáján látszik. Igazából e nélkül a tisztelet és szeretet nélkül nem is lehetett volna vászonra vinni ezt a monumentális és érzékeny történetet, hiszen Frodó kalandjait több millióan olvasták, s bennük Tolkien csodálatos és részletgazdag történetmesélésének köszönhetően életre kelt egy olyan világ, melynek létezésében hittek. Peter tisztában volt ezzel, és a két éven át tartó forgatás előkészületei során mindent megtett annak érdekében, hogy minden olvasó úgy érezze, Neki készült a film. Ennek a gondolatmenetnek a tükrében Jackson első útja Alan Lee-hez, és John Howe-hoz vezetett, akiknek illusztrációival az olvasók és a rajongók már évekkel ezelőtt találkozhattak, s akiknek munkája akarva akaratlanul is részese lett az olvasók által elképzelt világnak. A két illusztrátornak köszönhetően hiteles történelmi film tárul a szemünk elé, olyan, amilyennek képzeltük, amilyennek megálmodtuk. Az Alan Lee által illusztrált kötet megelevenedett, képeinek melankolikus hangulata filmre festette középfölde világát. Ugyanez a feladat várt John Howe-ra is, kinek munkája inkább a könyvbéli „gonoszságot" hivatott életre kelteni. A Gyűrűk Ura Peter Jackson szerint nem fantasy film, hanem történelmi alkotás, s ebből kifolyólag legfőbb céljául a hitelesség lebegett a szeme előtt. Ennek a látásmódnak a részét képezi az az „őrült" gondolatmenet is, melynek a végén a már elkészült Megyét a statiszták fél éven keresztül tulajdonképpen „belakták". Az utakat saját maguk járták ki, a rétet háziállatokkal legeltették le, és az ütött-kopott ajtókat, ablakokat és szerszámokat saját maguk hozták rendbe. Ezeknek az „apróságoknak" kö-

Tolkien világa

A kritikusok és a műértők előszeretettel kutatják A Gyűrűk Ura eredetéül szolgáló műveket, eszméket és mítoszokat. Legtöbbjük állítása szerint a Fekete lovasok nem mások, mint a Biblia Apokalipszis lovasai. Sokan vonják párhuzamba Tolkien munkáját az Artúr mondakörrel, amelyben Gandalfot Merlinnel, míg az Excaliburt Frodó Fullánk nevezetű kardjával hozzák párhuzamba. Sokak szerint Tolkien tündéinek eredete a Kalevalában, míg a túlvilági lények a kelta legendákban és mítoszokban fogantak.

A Gyűrűk Ura elődei mellett nem feledkezhetünk meg az utódokról sem. Kétség sem férhet hozzá, hogy J. K. Rowling Harry Potterje, vagy Michael Ende Végtelen történet című könyve számtalan olyan elemet tartalmaz, mely minden kétséget kizárólag nem létezne Tolkien nélkül. Az is bizonyos, hogy George Lucas Star Wars filmjei is sokban hasonlítanak a műhöz. Darth Vader szimbolikus fekete lovas s a fénykard Frodo kardjának futurisztikus megfelelője. Persze nem feledkezhetünk meg a számítógépes játékokról sem, hiszen a trollok, a varázslók, a tündék és az orkok számtalan játékban szerepelnek. A legnagyobb hatás azonban a művészetekben jelentkezett. A trilógia megjelenése után újra divatba jöttek a szürrealista festők, s az sem elhanyagolható, hogy olyan zenekarok, mint a Beatles vagy a Pink Floyd A Gyűrűk Urából merítettek ihletet.

szönhetően A Gyűrűk Ura minden idők legmonumentálisabb filmjévé lépett elő, mely nem a rá költött dollármilliókról, hanem az elhivatott és igényességre törekvő befektetett munkáról vált híressé.

Peter Jackson... ezt a nevet már soha sem felejtjük el. S hogy milyen is lett a film? Erre a kérdésre nagyon nehéz megadni a választ, hiszen a csodálatos, elképzelhetetlen szavak használatával hiteltelennek és szenzációhajhásznak tűnnék, és belépnék a szalagcímet gyártók sorába. Ezek után nem maradt más választásom, mint a műhöz és a rendező munkájához mérten érzékenységgel közelíteni film felé. Peter tevékenységének köszönhetően a megfilmesíthetetlennek hitt alkotás megszületett, és él annak ellenére, hogy a regény terjedelmének köszönhetően a forgatókönyv némileg eltér Tolkien regényétől, ám mindez nem válik a film rovására, sőt, a forgatókönyvírók csodálatos munkájának köszönhetően újra beigazolódott, hogy a képzeletet nem lehet korlátok közé szorítani, hanem hagyni kell szárnyalni. Talán pont ennek a lépésnek köszönhető az, hogy az internetes szavazásokon a film elnyerte minden idők legjobbjának kijáró címet, és az is, hogy még a legnagyobb fanatikusok is elégedetten távoztak a moziból, vagy álltak újra sorba a mozipénztáraknál. Akadnak persze olyanok is (bevallom, az első vetítés után közéjük tartoztam én is), akik nem fogadták ily kitörő lelkesedéssel az adaptációt, akiknek valami hiányzott. Szerencsére a kétkedők és kételkedők nagy része vagy nem olvasta a könyvet, vagy nincs tisztában azzal, hogy a mű trilógia, melynek soron következő epizódjait 2002. és 2003. decemberében tűzik műsorra a mozik. A magam részéről az imént említett kételyem hamar elszállt, s tiszteletem, lelkesedésem napról napra egyre nőtt; hiszem, hogy Peter Jackson adaptációja tökéletes, s hogy jobban nem lehetett volna filmre vinni Tolkien történetét. A forgatókönyv azonban önmagában nem lett volna elegendő a sikerhez. Abban, hogy mindez kézzelfoghatóvá váljon, szükség volt Új-Zéland érintetlen vidékeire, a csodálatos szereplőkre, akiknek mindegyike olyan, amilyennek a regény olvasásakor képzeltem, a fantasztikus operatőrre és Howard Shore mesebeli zenéjére. Ezek az összetevők együtt teremtik meg Tolkien világát, éppen ezért nem vettem sorra a legendás karaktereket megszemélyesítő színészeket vagy a filmben található felejthetetlen jeleneteket annak ellenére, hogy Aragornról, Gimliről, Legolasról, Gandalfról, Boromirról, Frodóról, Samuról, Pippinről és Trufáról, vagy a Gyűrűlidércek félelmetes vágtájáról oldalakon keresztül tudnék áradozni.

Epilógus. S hogy mit jelent a nekünk ez a mozi? Gondolom, nem szükséges ecsetelnem, hogy hol tart ma a Világ. Ebbe a kaotikus környezetbe csöppent bele A Gyűrűk Ura, és hozta felszínre a hétköznapjainkból lassacskán elveszett gondolatokat és eszméket. A barátság, összetartás, hit, remény, szeretet és küzdeni akarás gondolata Peter Jackson képeinek köszönhetően visszanyerik eredendő jelentésüket, s rámutatnak arra, hogy valaha másképp éltünk, léteztünk... csak azokra az időkre rohanó világunkban nincs időnk emlékezni. Azonban hála a Gyűrűk Urának, múltunk legszebb és legboldogabb pillanatai valóra válnak, s a film megszűnésével szomorúan vesszük tudomásul, hogy ismét kezdetét vette a Jelen.

Sasa
sasa@vogel.hu

Nyereményjáték

Gyűrűk Ura stratégiai játék

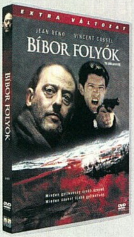
A filmmel egy időben megjelent játék a Jó és a Gonosz erők küzdelmét mutatja be. A kis figurák – melyek tökéletesen visszaadják a filmbéli alakokat, s bámulatos részletességgel jelenítik meg Középfölde lényeit - a terepasztalon vívják meg összecsapásaikat, melyeket akár azokkal a szereplőkkel is lejátszhatunk, akik ténylegesen ott is voltak pl. Bálin sírjánál vagy a Széltetőn. Ennek köszönhetően a játék pillanatok alatt Középföldére repít minket, ahol csatáink révén mi magunk alakíthatjuk a történetet...

Ha helyesen válaszolsz az alábbi három kérdésre tiéd lehet a fent említett két társasjáték egyike.

Mennyi Gyűrűlidérc eredt az Egy Gyűrű nyomába az első könyvben?
Milyen szörnyeteggel küzdött meg Gandalf Mória bányáiban?
Mi a neve Frodo kardjának?

Beküldési határidő: 2002. február 28.
Kiadó: Games Workshop
Forgalmazó: Trollbarlang 1064 Budapest, Andrássy út 33. Tel.: 321 3279

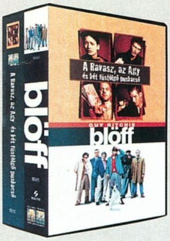
Bíbor folyók (2 DVD)



Rendező: Mathieu Kassovitz **Szereplők:** Jean Réno, Vincent Cassel, Nadia Farès, Dominique Sanda, Karim Belkhadra **Hang:** Dolby Digital 5.1 angol, francia, spanyol **Kép:** 16: 9 (2:35.1) **Felirat:** magyar, angol, cseh, lengyel, hindi, török, dán, arab, bolgár, svéd, finn, izlandi, holland, norvég, portugál, görög, héber, spanyol, horvát **Extrák:** Előzetesek; A rendező, Mathieu Kassovitz, valamint két szereplő, Jean Réno és Vincent Cassel közös audiokommentárja; Önállóan meghallgatható zenei hangsáv a zeneszerző kommentárjával; Produkciós információk; Filmográfiák; Werkfilm; Így készült: 4 jelenet „boncolása"; További rövid dokumentumfilmek; Sztoribord-film összehasonlítás; A lavina-jelenet készítése - a kameraváltás-gomb használatával. **A filmet a Warner Hungary hozza forgalomba.**

A világtól távol, a hegyek között egy közrendőr sírrongálási ügyben nyomoz. Tőle csupán nyolc kilométerre, a völgyben megbúvó egyetem közelében a Párizsból érkezett szuperzsaru egy különös gyilkosságot igyekszik megfejteni. Az áldozatot, az egyetem tanárát, embrionális pózban egy függőleges sziklafalra kötötték; de előtte levágták mindkét kezét, és kivájták a szemét. Az egyetem zárt világában, a félhomályos könyvtárban és az ódon irodákban a felügyelő különös titkok nyomába ered. Nem is sejti, hogy a néhány faluval odébb zajló rutinnyomozás és az ő esete összefügg. Újabb, kegyetlenül meggyilkolt áldozatokra bukkannak. A nyomozásban - és a párizsi rendőr szívében - egyre nagyobb szerepet kap Fanny, a helyi hegyi mentő. Amikor a két detektív találkozik, és rájönnek, hogy a sírfosztogató és a sorozatgyilkos ugyanaz a személy, az ügy nem lesz egyszerűbb - és csak kicsivel kerülnek közelebb a misztikus, vérfagyasztó eset megoldásához.

A ravasz, az Agy és két füstölgő puskacső + Blöff (Díszdoboz)

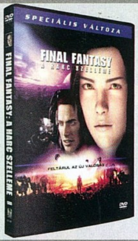


Rendező: Guy Ritchie **Szereplők:** Jason Statham, Vinnie Jones, Jason Flemyng, Dexter Fletcher, Nick Moran, Steven Mackintosh, Sting, Brad Pitt, Benicio Del Toro, Dennis Farina **Hang:** Dolby Digital 5.1 angol **Kép:** 16: 9 (1:85.1) **Felirat:** magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, német, héber, holland, bolgár, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab **Extrák:** Így készült a Blöff; B-tekercs - pillantás a kulisszák mögé; Interjúk az alkotókkal; 6 kimaradt jelenet; A rendező és a producer audiokommentárja, Lopott gyémántok - A funkció bekapcsolásával egyes jeleneteknél feltűnik a képen egy ékkő, amelyre kattintva megtekinthetünk egy-egy, a történet adott pontjából kivágott jelenetet; Dal-választás - Ugrás a filmben felhangzó betétdalokhoz; Produkciós információk; Filmográfiák; Képgaléria; 3 jelenet sztoribord-film összehasonlítása.
Rejtett extrák: Összeállítás a film legjobb káromkodásaiból, illetve legjobb beszólásaiból. **A filmet a Warner Hungary hozza forgalomba.**

A Ravasz, az Agy és két füstölgő puskacső. London legizgalmasabb negyede valószínűleg az East End. Itt él a legtöbb nehézfiú, színes lány, kábítószerügynök és nagyreményű semmittevő. A film négy hőse, a négy jó barát itt határozza el, hogy meggazdagodik - mindenáron. Az eredmény: hatalmas adósság és egy életveszélyes fenyegetés. Ha egy héten belül nem adják meg tartozásukat, az egyik helyi bandafőnök végez velük. Kétségbeesettnél kétségbeesettebb terveken törik a fejüket, végül, hosszú habozás után a leglehetetlenebb megoldást választják. Kirabolnak egy másik bandát. Újabb kétes elemek, bűnözők, csempészek, kétballábas bérgyilkosok és szigorú kocsmárosok tűnnek fel a színen. Mindenki mindenkit összetéveszt valakivel, leszámol valaki mással, és azt hiszi, övé lesz a dohány. Pedig a dohány mindig egész másé lesz.

Blöff. London nem a csendes arisztokraták és a nyugodt komornyikok városa. Rablók, szélhámosok, ravaszkodó kettős és hármas ügynökök, hamiskártyások és disznótenyésztők népesítik be. Legalább is ez a benyomása Négyujjú Franknek, aki egy lopott gyémánt kézbesítése közben átmenetileg itt pihen meg. Ugyanis találkozik Penge Borisszal, aki ráveszi, fogadjon egy illegális bokszmeccsen. A kő elúszik, és örvény támad a nyomában: méghozzá olyan, amelyik felforgatja az egész londoni alvilágot. Színre lép Mickey, az ír roma bunyós, néhány ortodox zsidó gyémántcsempész, pár mindenre kész bérgyilkos és társaik. Mindannyian az eljátszott gyémántot akarják, az pedig fel-feltűnik, majd újra alámerül a számtalan egymást keresztező érdek, tengernyi blöff, hazugság és csapda forgatagában. Ahogy a szálak összekuszálódnak, kutyák, gyémántok, cigánykaravánok, nehézfiúk és fegyverek kavarognak a zűrzavaros csetepatéban.

Final Fantasy: A harc szelleme



Rendező: Hironobu Sakaguchi **Szereplők:** teljes egészében számítógéppel készített szereplők **Hang:** Dolby Digital 5.1 angol **Kép:** 16: 9 (1:85.1) **Felirat:** magyar, angol **Extrák:** Audió kommentárok; Látványtervek; Különálló zenei hangsáv; Zenés videó; Filmbemutatók; Werkfilmek. **A filmet a Warner Hungary hozza forgalomba.**

2055-re a világ megváltozik. A városok romba dőlnek, lakóik elpusztulnak. A kevés túlélő számára az élet folyamatos harc: a megmaradásért nemcsak az egyre ellenségesebb természettel kell megküzdeniük, hanem a támadó idegenekkel is. A túlélés reménye Aki Ross. Ő az a tudós, aki talán képes lesz megtalálni az új élethez szükséges szellemi energiákat. De Ross beteg. A támadó idegenektől kapott vírus szűkre szabja hátralévő idejét. Ő az álmaiban kutat, és egy harci egység védelme alatt a vad vidéket járja. Ha az emberiségnek szerencséje van, valahol rátalál a megváltás szellemére. Csakhogy - ha így nem volna elég az ellenség - még valaki rájuk támad. Egy földi katona az, akinek egészen más elképzelései vannak arról, hogyan pusztíthatná el a földlakók támadóit. A fantasztikusan látványos film teljesen új történettel áll elő, de megőrzi az alapjául szolgáló játékok hangulatát: ez az első, kizárólag komputer-generálta mozifilm, melyben teljesen embernek tűnő szereplők játszanak.

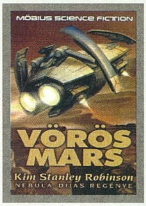
Shrek

Rendező: Andrew Adamson, Vicky Jenson **Szereplők:** rajzfilmhősök **Hang:** Dolby Digital 5.1, magyar **Kép:** 16: 9 (1:85.1) **Felirat:** angol, magyar **Extrák:** Kizárólag a DVD számára az eredeti alkotók által készített animált menü; Shrek a mocsárban karaoke tánc-parti: exkluzív, korábban nem látott jelenet!; Shrek és a technika: Werkfilm, amely bemutatja, hogyan keltették életre az alkotók a film szereplőit; Shrek szinkronstúdió: A néző „szinkronizálhatja" kedvenc szereplőjét egy rövid jelenetben; Az alkotók filmográfiája; A producer és a két rendező teljes audiokommentárja; Hogyan szinkronizálták Shreket a világ több országában?; Interaktív játékok; **A filmet a UIP Dunafilm hozza forgalomba.**

Hol volt, hol nem volt, egy messzi mocsárban, meghitt magányban élt egyszer egy ogre, akit Shreknek hívtak. Ám a zöld szörny nyugalmát egy nap fenekestül felbolygatta egy különös esemény. Mesebeli lények lepték el a mocsarat, és lepték meg hősünket. Három vak egér futkározott a vacsoráján, a nagy, gonosz farkas nagymamának öltözve feküdt az ágyában, a hét törpe Hófehérke koporsóját tette az asztalára, kunyhója előtt pedig ott nyüzsgött a három hajléktalan kismalac, és mindenféle más varázslatos figurák, akiket a gonosz Farquaad nagyúr űzött el otthonukból. Shrek tehát elment a nagyúrhoz, hogy visszakövetelje mocsarát, de ehhez előbb meg kellett mentenie a szörnyű tűzokádó sárkány karmaiból Fiona királylányt, hogy Farquaad feleségül vehesse, és király lehessen. A nagy kalandban társa is akad az ogrénak - a szószátyár Szamár, aki bármit megtenne Shrekért, egy valamit kivéve: sosem hajlandó befogni a száját. Hamarosan kiderül, hogy a sárkánynál sokkal nagyobb gondot jelent Fiona különös titka...

videoeszközök
p témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintend
Műszaki Magazin

KÖNYV AJÁNLÓ

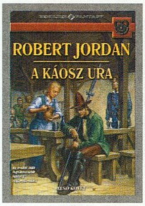


Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I-II. Végre sikerült – az emberiség eljutott a Marsra. Ráadásul mindenféle katasztrófa és baleset nélkül! Még ennél is hihetetlenebb az a hír, mely szerint elképzelhető a vörös bolygó földiesítése, vagyis lakhatóvá tétele.

Évekig tartó előkészületek után 2026-ban elindul az Ares űrhajó, fedélzetén száz tudóssal, akik majd elkezdik a terv megvalósítását. A kilenc hónapig tartó utazás alatt azonban felmerül a kérdés: vajon a Mars egyszerű gyarmattá válik, vagy független és önálló nemzetté?

A válasz alaposan megosztja az emberiséget. A tudósok egy része és a multik egészen másképpen képzelik el a jövőt. Úgy tűnik, a fegyveres harc elkerülhetetlen.

N&N Könyvkiadó, 2001



Robert Jordan: A káosz ura I. Az Idő Kereke évek óta szövi az újabbnál újabb részeket. „Sajnos" annyira összetett a cselekmény, hogy aki nem kapcsolódott be az elején, az nem sokat fog érteni az egészből.

Elayne és Nyneave álmukban látnak egy varázstárgyat, amellyel visszaállíthatnák a rendes időjárást (a Sötét Úr ugyanis belepiszkált). Már csak meg kellene szerezniük.

Perrin hazatért ugyan Folyóközbe, hogy megmentse szülőföldjét, de a nyakába szakadt felelősséggel és hatalommal nem tud mit kezdeni. Mat legutóbb véletlenül vált hadvezérré, most viszont már azon szervezkedik, hogyan iktassa ki az egyik Kitaszítottat. Rand, az Újjászületett Sárkány pedig igyekszik megfelelni küldetésének.

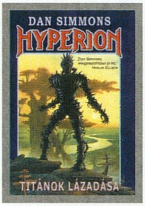
Beholder Kiadó, 2001

Ellen Weiss: Shrek. Shrek, a „szörnyűséges ogre" semmi másra nem vágyik, mint hogy békén hagyják kedvenc mocsarában. Nyugalmát azonban számtalan mesebeli lény zavarja meg, akiket Farqaad nagyúr parancsára telepítettek oda.

Amennyiben Shrek elhozza a sárkánytól Fiona királykisasszonyt, lakhelye ismét a béke szigete lehet leszámítva azt a tényt, hogy az állandóan beszélő Szamár tapodtat sem tágít az ogre mellől. Kitüntető barátsága olykor terhes Shrek számára, aki képtelen megszabadulni a locsi-fecsi jószágtól.

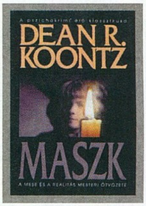
Kalandjaik kedvesek, gyakran mosolyt fakasztók. No és persze számtalan tanulsággal járnak. A világszerte nagy sikert aratott történet már film formájában is beszerezhető.

Ulpius-ház Könyvkiadó, 2001



Dan Simmons: Hyperion I-II. Kim Stanley Robinson Nebula-díjas regényének méltó riválisa Dan Simmons Hugo-díjas alkotása. Végre új ízek kerültek a hazai sci-fi kínálatba. Valamikor a huszonnyolcadik század táján az emberiség már benépesítette a lakható világokat. Úgy tűnik, a fejlődés időszaka befejeződött, és lassú hanyatlás veszi kezdetét. Ennek elkerülése érdekében útnak indul egy héttagú csapat, hogy az Időkripták Völgyében találkozzanak a Shrikével, az egyesek által istenként tisztelt, mások által rettegett, megint mások szerint elpusztítandó lénnyel (ő van a borítón is). A lény pedig várja őket, de az érdekesnek ígérkező találkozásra sajnos csak a következő részben kerül sor.

Cherubion Könyvkiadó, 2001

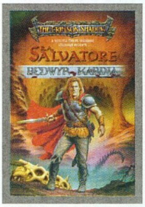


Dean R. Koontz: Maszk. A pszichokrimi nagymestere ezúttal igazán hátborzongató témát választott. Már amennyiben a napjainkban garázdálkodó, bosszúszomjas lelkek ténykedése annak számít.

Dr. Carol Tracyt mostanában nyomasztó rémálmok gyötrik. Nevelőanyjának szintén furcsa álmai vannak, sőt, a macskája is szokatlanul viselkedik.

Aztán Carol egy esős napon elgázol egy tizenhat év körüli lányt, aki semmire sem emlékszik, ami a baleset előtt történt vele. Két dolog van, amit senki sem sejt, pedig a tudás hiánya végzetes lehet. Az egyik: az elütött lány Carol gyereke. A másik: egy évtizedekkel korábban meghalt lány lelke bosszút akar állni az édesanyján saját haláláért. És felvirrad a nap...

Animus Kiadó, 2001



R. A. Salvatore: Bedwyr kardja. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, én egy kicsit nehezen tudom már követni az egymással párhuzamosan futó fantasy sorozatokat. Erre most itt egy újabb, melynek első kötetét kétségekkel a szívemben vettem kézbe.

Aztán ahogy olvastam az ifjú nemes, Luthien Bedwyr és a nyughatatlan félszerzet, Oliver deBurrows kalandjait, egyre kevesebb maradt bennem a gyanakvásból. Hiszen a moralizálásra hajlamos sötét elf kalandjai után mintha „Dumas testőrei"-nek világába csöppentem volna, bár itt nem a bíboros szövögeti a szövögetnivalót, hanem a máguskirály keseríti meg az emberek életét.

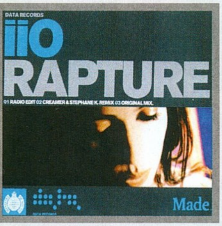
Üdítő hangulat, humor, könnyedség. És mindez egy Salvatore regényben – hihetetlen.

Szukits Könyvkiadó, 2001

Vanda

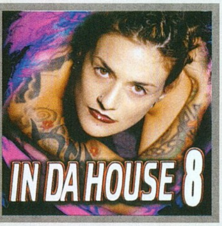
ZENE AJÁNLÓ

Schiller – Weltreise. Schiller a német kultúr-dance. Valami egészen más, semmi tucc-tucc, semmi kommersz, semmi kamu. Csak simán finom, magával ragadó, nyugtató zene, egy saját kis világ. Meditáció, mély gondolatébresztő dallamok, azaz igazi chill out, nos, ez a Schiller. Robbanásszerű sikerszériája 1999-ben kezdődött olyan slágerekkel, mint a Ruhe (amely igazi lágy, szárnyaló himnusz), majd az inkább a VIVA-n futó jellegzetes "Schiller harangos és csengős" Das Glockenspiel vagy Liebesschmerz. Most viszonylag hosszabb szünet után visszatértek - a Magyarországon reménytelenek ítélt (külföldön nagy sikerű) Zeitgeist album után - a Weltreise című szerves folytatással. Ez ugyan 18 számmal van megpakolva, azért láthatóan a Zeitgeist klónozása, sőt sok-sok részletben meg is egyezik elődjével, és egy az egyben azt a hangzást viszi tovább. Sajnálatos tény, hogy a magyar közönségnek a második albummal kell megismernie ezt a duót, amely a dance kategória öt legkeresettebbje közül az egyik, tőlünk nyugatabbra. Ajánlom figyelmetekbe mindkét lemezt kikapcsolódásnak, megnyugtatásnak, és ha meghallgatjátok őket, akkor olyan "vizuális" zenei élményt kaptok, amelyben a hangok már-már láthatóvá válnak... amit még külön kiemel a Dolby Surround technika.



iio – Rapture (maxi). La...la...la, ugye, mindenki ismeri a bizsergető női hangot, aki sunyin fölmászik a gaz dallamokon. Igen, igen a Rapture, nem is tudom, kitől, ja igen Iio vagy Lio... Így volt ez anno, amikor sokáig még az előadóját sem tudtuk az ősz legnagyobb durranásának, szinte egy DJ-nek sem hiányzik a lemeztáskájából. Ki előbb, ki később, de megszerezte a dalt. Igaz, jól értesültek tudhatják, a Rapture-nek van egy elődje: egy fehércímkés, csak promo formában megjelent Sander Kleinenberg nóta, amelyet még anno nyáron Slam Jr. hozott be az országba, és játszott nagy sikerrel. Aztán kikerült a lemeztáskájából, újakra cserélődött, míg közben a kollégákhoz eljutott a Rapture, az emlékezetes nyári Home-os Sasha buli kapcsán (ahol a dal „debütált" Magyarországon...). Bár nagyot üt, de a Sander dal (lehet, sokan megköveznek) JOBB. Kár, hogy később sehol nem jelent meg :-(. Viszont itt van helyette a bódító és őrjítő Rapture, kislemezen, három változatban: a már jól ismert „beleaközepébe" rádió és original változatban illetve a 2001-es év sikerpárosának, John Creamernek és Stephane K.-nak hosszabb átértelmezésében, amely már igazán odatesz a vájt fülűeknek is. Viszont hiányzik a CD-ről a legutóbbi Global Underground 021-en (Moscow) szereplő Deep Dish remix, amely a dal másik bulikról ismert változata... ez hiba!

DJ Junior – Mixin' N.Y. Még a karácsonyi felhozatal egyik darabja volt az egyik legtöbb mixlemezes lemezlovasunk, Junior legújabb mixe, amely most Miami után New Yorkban fogant. Így a Viva slágerek szinte teljesen mellőzve lettek, vannak helyettük könnyed house felvételek, és persze a lehagyhatatlan, undergroundból mainstreammé vált trance nóták, mint Raven Maize – Real Life, iio – Rapture, Kosheen – Hide U, The Ones – Flawless vagy (a bár nem trance) Sono – Keep Control, Fatboy Slim – Star 69. Ezek igazándiból eddig csak kifejezetten a Global Undergroundot kedvelők köreiben voltak népszerűek, és most fél évvel később a mainstream világban is óriási sikert aratnak. Ez annak köszönhető, hogy az elektronikus zenét 2001-ben abszolút ez a vonal határozta meg, és a gyökereiben is más zenét játszó DJ-ink is kénytelenek voltak meghajolni a trendek előtt. Kérdés, jó lesz-e ez hosszútávon? Közel sem mindegy.



In Da House 8. Istenem, de csúnya ez a rocker csajszi a borítón...:-) az első, ami eszembe jut az In Da House 8-ról, Tűz és Víz. Persze, nem ez a lényeg, hanem a tartalom. Ami természetesen nem más, mint a rádió sláger német klubzene, onnan viszont sokan és tényleg csak a legjobbak. A válogatás új része teljesen jól jellemzi a sorozatot, műfaját tekintve teljesen korrekt: a 21 dal minimum fele top listás sláger (igaz, van baromi megkésett is, így pl.: az egy éves Castles In The Sky). Persze előbbi siker mellett ott vannak napjaink kommersz dance élvonalának úttörői is: ATB - Hold You, iio –Rapture, Blank & Jones – Nightclubbing, Phats & Small – Change, DeeDee – Forever. Hogy csak a legnagyobbakat említsem a tömegből. Szóval a 8-as In Da House (a név már kicsit túlhaladott, de legalább bejáratott) igazi finom falat a könnyű, sablonos elektronikus zenéket kedvelőknek, érdemes rá odafigyelniük. Ja, és itt egy nagy visszatérő: Haddaway, a fekete dancefloor csoda, anno 1993-94-ből. Most újra üdvözölhetjük, "hello" neki is. :-)

Strictly!@HOME 47°30'N19°E BUDAPEST. Szokatlan módon most nem lemezről, hanem egy buliról ejtek szót, amely nem más, mint a Slam Jr. nevével fémjelzett party-sorozat, a Strictly! Night ötéves szülinapi bulija, amely március 1-én (pénteken) kerül majd megrendezésre a méltán elhíresült Home-ban. A jubileum kapcsán a csapat fergeteges bulira készül felidézve az eltelt időszak legkellemesebb pillanatait. Számos meglepetés mellett élő lemezfelvételre is sor kerül majd „Best Of Strictly!" címmel a Szigorú Éjszakák legkedveltebb darabjaiból olyan formában, hogy a mix mellett a közönség hangjai és reakciói is rögzítésre kerülnek majd a külön az erre az alkalomra bemikrofonozott klubban (akárcsak annak idején a Strictly! Trance Symphony esettében).

Ha pedig (netán :-) VIP-val szeretnél a bulin részt venni, akkor nem kell mást tenned, mint válaszolni a következő kérdésre: Hol és mikor kerül megrendezésre az 5 éves Strictly! szülinapi buli? – A helyes választ a strictlynight@axelero.hu–ra küldd, PC Guru játék subjecttel.

freeboy

freeboy@buli.net / www.strictlynight.org

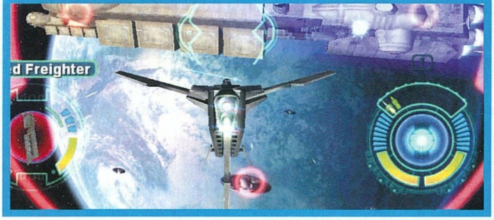
KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

Medal of Honor: Allied Assault

A játék hivatalos megjelenése január 22-én lesz, így a következő PC Guruban alapos kivesézést olvashattok erről a remek játékról. A Quake 3 motorral megtámogatott FPS komoly eséllyel indult volna a tavalyi év akciójátékai között. Idén azonban úgy néz ki, hogy sokkal keményebb ellenfelekkel kell szembenéznie. Ott van ugye az Unreal 2, valamint nem szabad megfeledkeznünk az év vége felé megjelenő Doom 3-ról sem.

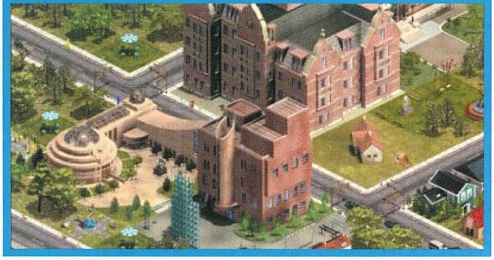
Star Wars: Starfighter

Valamikor január vége felé kerül boltokba a LucasArts új arcade-lövöldözős játéka. A PS2 átirat remekül sikerült, grafikai kidolgozása nagyságrendekkel jobb lett, mint a Battle for Naboo-é. A szép grafika mellé ráadásként remek játékélmény is párosult, így a Star Wars-rajongók végre egy igazán élvezetes lövöldözős játékot tudhatnak majd magukénak. Persze azért senki se számítson X-Wing Alliance kaliberű játékmenetre...



Capitalism 2

A gazdasági szimulátoroknak mindig is stabil rajongótáboruk volt, melynek tagjai képesek voltak napokat eltölteni azzal, hogy a nyereségszázalékukat néhány ponttal megemeljék a játékban. A Capitalism 2 is ebbe a kategóriába tartozik, kíváncsiak vagyunk, hogy egy ilyen játék milyen újdonságokkal tud szolgálni.



Serious Sam 2: The Second Encounter

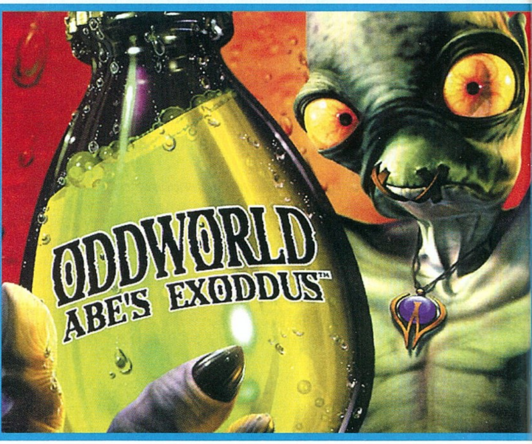
Alig telt el egy év Serious Sam színrelépése óta, máris nyakunkon a folytatás. A horvát fejlesztőcsapat budget kategóriás játéka hatalmas sikereket ért el, úgy tűnik, még mindig van igény a Doomszerű mészárlásra az akciójátékokban. A második részben hét vadonatúj ellenféllel, három fegyverrel, valamint 14 egyjátékos pályával ismerkedhetünk meg.

Teljes játék a következő PC Guruban

Oddworld: Abe's Exoddus (2 CD)

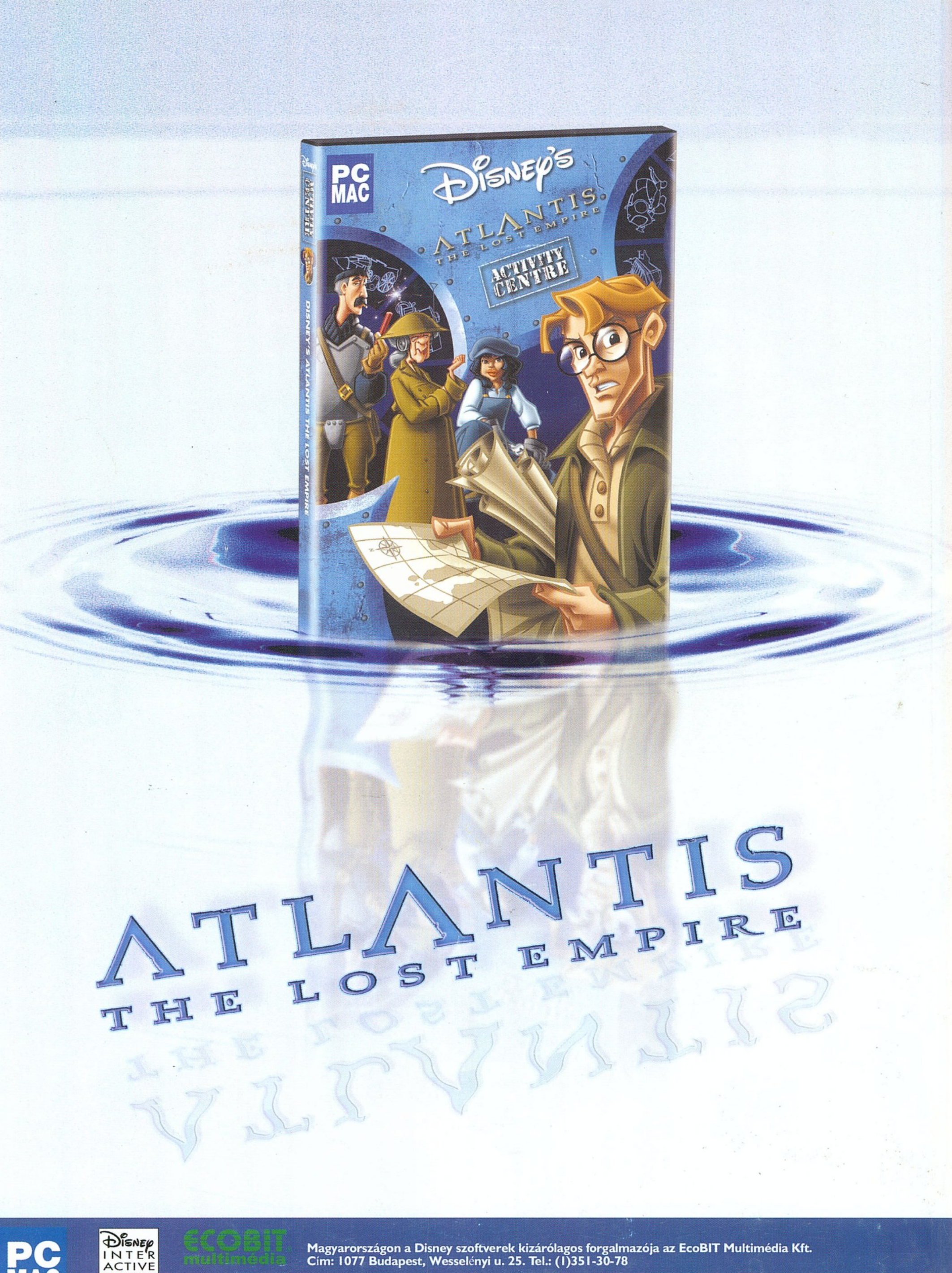
Ismét klasszikussal bővül a PC Guru teljes játék repertoárja. Az Abe's Exoddus ugyan nem mai gyerek (valamikor 1998. végén jelent meg), viszont azóta is a PC-s platform játékok egyik legjobbjaként emlegetik. Az Abe történetét tekintve ott folytatódik, ahol az első rész befejeződött. A gonosz erők ismét fogságba ejtettek 300 mudokant, s ránk vár a feladat, hogy kiszabadítsuk, valamint biztonságos helyre kísérjük őket. A játék megmaradt a jól bevált 2D-s grafikánál néhány apróbb változtatással megspékelve. Az egyik legfontosabb változás a játékmenetben jelenik meg, most már tetszés szerint menthetünk a pályákon, így a főhős elhalálozása esetén nem kényszerülünk a teljes szint újrakezdésére. Összesen nyolc szintet kell teljesítenünk, de ez a viszonylag alacsony szám senkit se tévesszen meg, sok időbe telik, mire a 300 szerencsétlen rabot megszabadítjuk láncaitól.

Gépigény: Pentium 166, 16 MB RAM, 100 MB winchester



A KÖVETKEZŐ PC GURU 2002. FEBRUÁR 22-ÉN JELENIK MEG.

COOLINK
THE Cooling Engine
A név kötelez.
COOL 122+
CHIP
HUNGARY
BEST OF
2001
Bármilyen PPGA/FC-PGA Intel processzorhoz, bármilyen AMD Duronhoz, maximum 1,7GHz-es AMD Athlonhoz (SocketA), bármilyen AMD Athlon XP-hez
vörösréz betétes borda
különlegesen kiképzett bordaprofil
• 21 lapkás alumínium hűtőborda vörösréz betéttel
• különlegesen kiképzett bordaprofil
• 60*60*25mm-es ventilátor, 6800fordulat/perc
• percnként több mint 1 m³ átforgatott levegő
• külön táp- és fordulatszámfigyelő csatlakozó
• ventilátor-védő rács
• 3 év garancia
COOL401 Socket478
COOL111+ Socket370/462
COOL111 Socket370/462
COOL122 Socket370/462
COOL132+ Socket370/462
COOL132 Socket370/462
COOL142 Socket370/462
COOL181 Socket370/ Socket462
www.coolink.hu
COOLINK
THE Cooling Engine
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva!



PC
MAC
Disney INTERACTIVE
ECOBIT multimédia
Magyarországon a Disney szoftverek kizárólagos forgalmazója az EcoBIT Multimédia Kft.
Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel.: (1)351-30-78
TESCO
Media Markt
cora
CD GALAXIS
576